Vol.75 ついに発表『FFVIII』! 新たな魅力の主人公登場!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月12日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第13号通巻71号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 6/12

定価490YEN

緊急企画

2人の主人公を取り巻くストーリーが展開!

ファイナルファンタジーVIII

電撃10大特報

BRAVE FENCER武蔵伝

新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」

センチメンタルジャーニー

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

時をかける少女

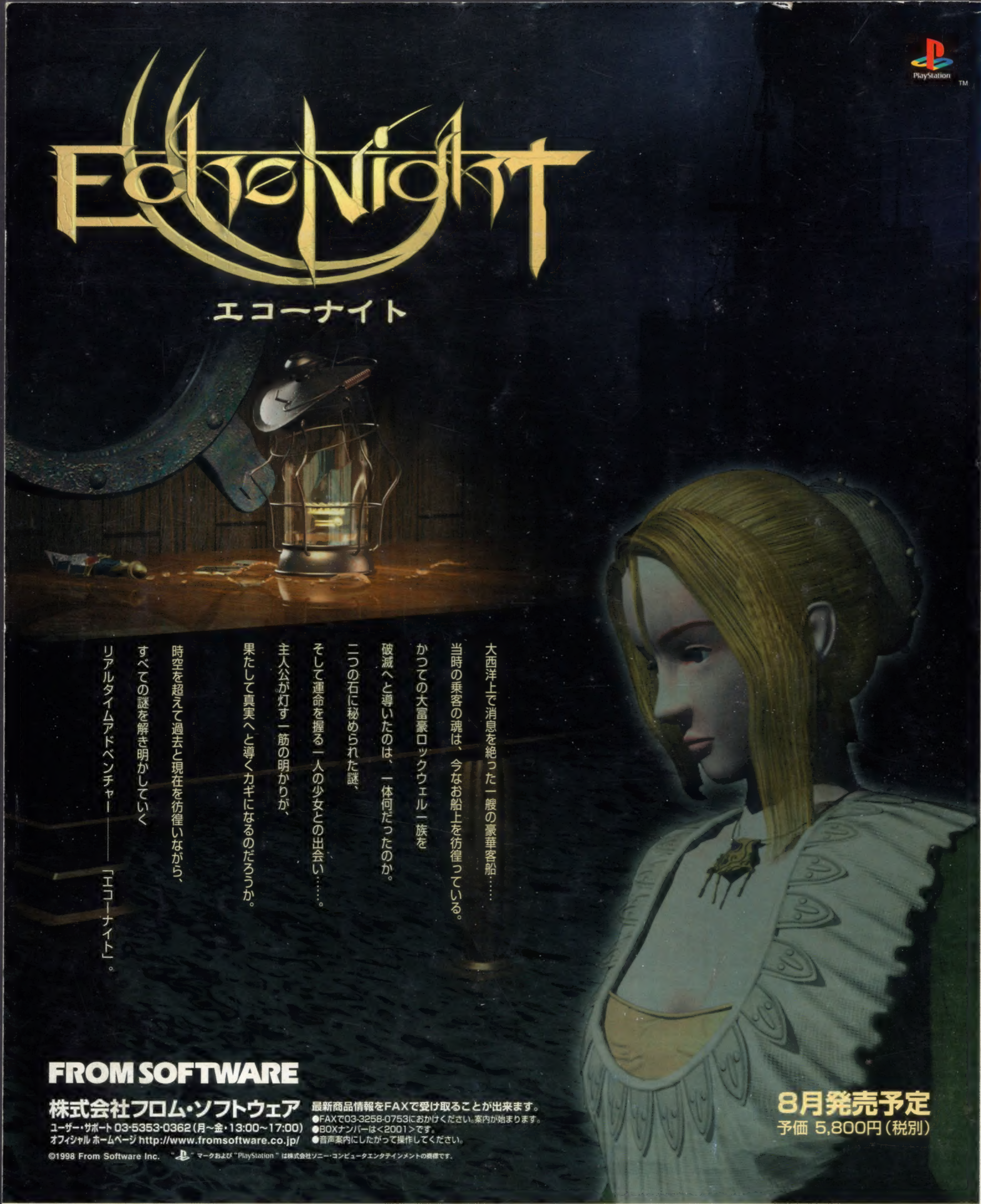
猫なカ・ン・ケ・イ

ゲッP-X

CRISISBEAT

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



電撃PlayStation Vol.75
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月12日発行（隔週金曜日発行）第4巻第13号通巻71号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売：主婦の友社
T1124572060497
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-6／12
©Media Works 1998

Vol.75 ついに発表『FFVIII』！新たな魅力の主人公登場!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月12日発行（隔週金曜日発行）第4巻第13号通巻71号

電撃PlayStation

プレイステーション

1998 6/12

定価490YEN

緊急企画

2人の主人公を取り巻くストーリーが展開！

ファイナルファンタジーVIII

電撃10大特報

BRAVE FENCER武蔵伝
新世代ロボット戦記
ブレイズ・サーガ
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」
センチメンタルジャーニー
ドキドキプリティリーグ
熱血乙女青春記
時をかける少女
猫なカ・ン・ケ・イ
ゲッP-X
CRISISBEAT
電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ！

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation Vol.75 緊急企画/FFVIII 電撃10大特報/武蔵伝 ブレイズ・サーガ センチメンタルジャーニー ほか 発行：メディアワークス

PlayStation
プレイ! PlayStation '98
第13回
ピックが唸ればマグロも燃える。「ストールン ソング」登場!
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

林「♪イエ〜イ！占いどおりに〜金の指輪はめたら〜その日の内に〜財布盗られた〜。盗ったヤツ〜すぐ返せえ〜マジで返せえ〜ジャカジャン！サンキュー！」
—のっけから凄い歌うたいますね、林さん。
林「そんなにほめられたら照れるじゃない」
—ほめてない。
林「オーケー。じゃあアンコールに応えて次の曲。『赤と黄色のひらひらを服につけたら素敵な出会いがあるっていうからそうしたら金魚みたいってユビ指されたあげくにふられたじゃねえかよ』聴いてください。♪恨むぜ〜」
—歌はもういいです。
林「いいですか」
—では林さんに最近つらいことがあったと分かったところで、早速、そういう気分が重い人でもノリノリにさせるぜと噂の高い『ストールン ソング』の説明をお願いします。
林「ほい。とにかく『ストールン ソング』はノリが命のゲーム。一度やり始めるとずっぽりはまって、いつのまにやら『イエ〜イ』な感じになる。楽しいぞ。大きな特徴はギターピック型コントローラ『Vピック』を使うとこ。マジでギター弾くみたいにプレイできるから、のめり込み方がそりゃもう違うわけ。こじんまりプレイしてる人なんか皆無。私の見たところ、みんな思い思いに体を動かしてギター弾いてるね。なんでも女房のカラダをギターにして髪の毛を振り乱してノリノリでプレイしてる人もいるらしいわ。事実」
—佐伯さん元気ですか？
林「しかもゲームのラストに近づいて来た日にゃあ、ノリが加速するからね。もう、スター気分。私を見て！って気分になっちゃう。この間もイベントがめちゃくちゃ白熱して、飛び入りで演奏してた男の人がノリすぎて素っ裸になったりしちゃってね。私なんかキャーッて感じで」
—見たんですね。
林「バッチリ」
—……。
林「うひひ」
—……。
林「うひひ」
—えー…、Vピックの使い方のコツってあります？
林「三味線をやる気持ちで叩きつけるといいみたい。テニスラケット使ってやってる写真が多いけど、ゲームショウではモップ使ってハイスコア出してる人が多かったわね。中華鍋でもカサでもバットでも固いモノなら何でもオーケー。でもよい子は変なモノで叩いちゃダメだぞ」
—ハレるぞ。…ってそんなことはともかく。
林「ともかく」
—『ストールン ソング』を監修した日本屈指のギタリスト布袋寅泰（ほていともやす）さんについて何か？
林「いやあ凄い人でしょう。このゲームの企画にはかなりのめり込んでくれたみたいね。ムービーに登場するライブハウスも布袋さんが駆け出しの頃から愛用していた所でわざわざ撮ってるし、ゲーム中に出てくるギターの音は全て布袋さん自身が実際に弾いた音を録音して再現してる。凄い。かっこいい。これは布袋ファンならずとも聴くべきでしょう」
—聴くべきです。そういえば、裏技を使うと犬の鳴き声で演奏できる曲もあるそうですよ。
林「それは、ワンダフル。ハハハ。犬の声だからワンだふる」
—無視。他にユーザーの皆さんのためになる情報はないんですか？仮にも広報なんだから。
林「そこまで言われちゃ私も黙ってられません。広報の私しか知らない取って置きの秘密情報をお教えしましょう。実は写真のマグロの裏側がちょっとなくなってるんだけど、それ切って持って帰ったの私です。秘密」
—泥棒。
林「それから制作スタッフのパートが2mを超える大男でゲームショウではみんなが密かに待ち合わせ場所にしてたことも秘密。あと写真の魚屋は魚政じゃなくて実は魚磯でしかもそのご主人は源さんではなく誠一郎さんなのも秘密」
—ところで林さんの私生活は？
林「それはマジで秘密」
ちなみに『ストールン ソング』は音楽性だけじゃなくゲーム性もストーリーもぶっちぎりの出来。ギターを弾いたことのない人でも存分に楽しめるゲームだ。面白いぞ。友達をドラム担当にしてセッションするも良し、一人でギンギラギンにのるも良し。楽々できて奥深い。君のゲームセンスを問う一枚。さあ新ジャンルゲーにトライだ！迷ってないで。ヘイユー。買えよな。ベイベ。

リードギター、魚政の源さん!!

ノリノリ

ピック型コントローラで
ジャカジャカジャ〜〜〜〜ン！

STOLEN SONG
リズムギターゲーム
V Pick同梱限定版
標準価格6,800円（税抜）2枚組
通常版
標準価格5,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

PlayStation®
新発売
標準価格 18,000円（税抜）

SCPH-7000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

©1998 Virtual Music Entertainment Inc.
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

©1998 広井王子／文化放送／アミューズ
©1998 ASCII Corp.／Japan Vistec

ASCII SOFT

CAST

広井王子
千葉 繁
横山智佐
豊口めぐみ

速水奨
水谷優子
久川綾
あかほりさとる
伊集院光
宮村優子
三石琴乃
子安武人

古川登志夫
古本新之輔
納谷悟朗
野沢那智
菊池志穂
？？？
八奈見乗児
立木文彦
折笠愛
玄田哲章
山口勝平
松尾銀三
田中真弓

池澤春菜
塩沢兼人
？？？
？？？
上田祐司

置鮎龍太郎
若本規夫
茶風林
関智一

内海賢二
岩田光央
？？？

その風は、いくつもの

10月22日

火星

天才クリエイター広井王子の
ラジオから生まれたライブ

PlayStation
とき
の時代を見守ってきた
発売決定!!
物語
原作・脚本 ＝ 広井王子
キャラクターデザイン：水玉螢之丞
プレイステーション第1弾。
感覚バラエティRPG!!
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号(03)をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-8081
BANDAI

PlayStation
PERFECT REBIRTH
ファン待望の不朽の名作、TV版ボトムズストーリーがプレイステーションで蘇る！
君は多彩なATアクションをマスターして「レッドショルダー」になれるか！
装甲騎兵
ボトムズ
―ウド・クメン編―
NOW ON SALE 価格：5,800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
RANKING
ダイノバイザーでさらに大迫力！
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中！
VIRTUALITX
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
あそびは文化 タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation
Vol.75 June 12,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
- あいたくて…your smiles in my heart……187
- あっナンジャリン……185
- アナザーメモリーズ……182
- エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～片観音,99
- FIFA ロード トゥ ワールドカップ98……123
- お嬢様特急……110
- オリンピア・高砂バーチャパチスロⅢ……124

か
- カウボーイビバップ……82,124
- 影牢 ～刻命館 真章～……166
- 火星物語……96
- 元祖ファミリーマージャン……123
- 銃夢－火星の記憶－……183
- 季節を抱きしめて……106
- キッチンはにっく……124
- ギルティ・ギア……80
- 銀河英雄伝説……125
- 銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～……181
- CRISISBEAT……52
- グレイトラグビー実況'98ワールドカップへの道 124
- 激走!! グランドレーシング……123
- ゲッP-X……50
- ゴジラ トレーディングバトル……186
- 個人教授……139

さ
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97……124,136
- サンダーフォースV パーフェクトシステム……123
- SANKYO FEVER実機シミュレーションVol. 3……125
- 実況パワフルプロ野球'98開幕版……172
- シミュレーションRPGツクール……184
- 私立ジャスティス学園……179
- 新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ……26
- スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア……138
- スターオーシャン セカンドストーリー……86
- STOLEN SONG……122
- SPAWN The ETERNAL……181
- 3D格闘ツクール……184
- センチメンタルジャーニー……34
- 双界儀……68,123
- 装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編……131

た
- ダイナマイトボクシング……124
- ダウンヒル・スノー……125
- ダブルキャスト……102
- 鉄拳3……60
- 電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!……54
- To Heart……112
- 撞球[ビリヤード・マスター]……124
- ときどき ON AIR……190
- ドキドキ プリティリーグ 熱血乙女青春記……38
- ときどきボヤッチオ……92
- 時をかける少女……42

な
- ナムコアンソロジー1……187
- 猫なカ・ン・ケ・イ……46

は
- パーフェクトゴルフ2……125
- バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」……30
- 花火 FANTAST……183
- ひっとはっく……188
- ヒロインドリーム2……108
- FINAL FANTASYⅧ……10
- プリンセスメーカー ポケット大作戦……188
- BRAVE PROVE ブレイヴ・プローヴ……191
- BRAVE FENCER武蔵伝……20
- ブロッカー……125
- 封神演義……178
- BOMBERMANファンタシーレース……185

ま
- マクロス DIGITALMISSION VF-X2(仮)……176
- みつめてナイト……72
- ミラクルジャンパーズ……124
- メタルギア ソリッド……170
- もってけたまご with がんばれ!かものはし……123

や
- 悠久幻想曲 2nd Album……76
- ゆうわくオフィス恋愛課……114

ら
- Rapid Racer……180
- ルナ シルバースターストーリー……125

わ
- ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 World Cup France '98……174
- ワールドスタジアム2……132

衝撃! 緊急特報

ついに動き出した、最強RPGの全貌を渾身レポート!!

FINAL FANTASYⅧ ——10

電撃10大特報

1. BRAVE FENCER 武蔵伝 ——20
2. 新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ ——26
3. バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」——30
4. センチメンタルジャーニー ——34
5. ドキドキ プリティリーグ 熱血乙女青春記 ——38
6. 時をかける少女 ——42
7. 猫なカ・ン・ケ・イ ——46
8. ゲッP-X ——50
9. CRISISBEAT ——52
10. 電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! ——54

攻略Station 59

- 鉄拳3
- 双界儀
- みつめてナイト
- 悠久幻想曲2nd Album
- ギルティ・ギア
- カウボーイビバップ

鮮度120%の情報をお届け!

Go Go RPG 85

あの子のすべてをここに……

電撃PlayStation-G 101

電撃Soft Station 初夏の特大版 165

- 影牢～刻命館　真章～
- メタルギア ソリッド
- 実況パワフルプロ野球'98開幕版
- ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3
- マクロス DIGITAL MISSION VF-X2(仮)
- 封神演義……その他

特別企画 エーベルージュスペシャル ～恋と魔法の学園生活～ 片観音,99

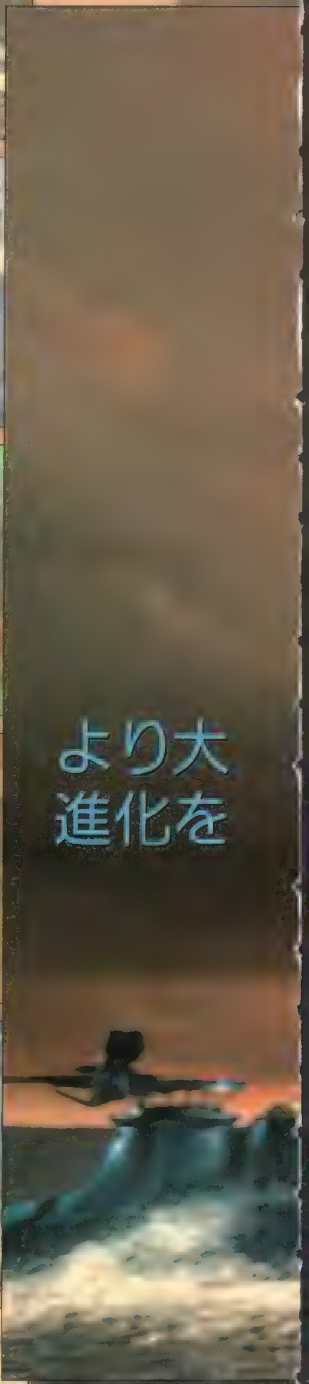
- DPSソフトレビュー——122
- 電撃PSコロシアム——126
- [読者イラスト] 4色奴隷——128
- 電撃プレイクエスチョン——131
- ウラワザデータベース——142
- [まんが]双界儀はじめて物語——143
- [連載読み物]電撃コラムス 147
- [読者ページ]PSの奴隷——151
- 読者アンケート——162
- 読者プレゼント——163
- NEXT WAVE?——190
- [情報ページ]電撃NEWS STATION——214
- ウイニングカップ'98 Spring 決勝進出馬発表——217
- 電撃ランキングステーション——219
- 次号予告+広告インデックス——223
- 新作ソフトスケジュール——224

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

緊急特集 衝撃

1996年、PSで『FFⅦ』始動――
その衝撃的なニュースが、巨大な旋風と
なってゲーム業界を駆け巡った……
1997年、『FFⅦ』発売――
衝撃的な映像、圧倒的な存在感
究極の進化を遂げた『FF』は、すべての
ゲームの常識をくつがえし、300万人以上の
支持とともにRPGの歴史を塗り変えた
そして1998年――
その『Ⅶ』を超えられる唯一のRPG、
『Ⅷ』が静かに動き始めた

今世紀最強RPG到来!
『Ⅷ』を徹底追跡!!



より大
進化を

ファイナルフ

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
ファイナルファンタジーVIII
冬予定
RPG
▶価格未定 ▶スクウェア
▶MC（ブロック数未定）
きく、より高みに、
続ける『FF』に、
限界はない。
アンタジーVIII

C H A R A C T E R

異世界に住む2人の主人公

性格も、考え方も、住んでいる世界すらも違う2人の主人公……。それぞれの世界、それぞれの人生を交差させながら、物語は綴られる……。

SQUALL LEONHART

特殊武器ガンブレードで戦う若き戦士

スコール・レオンハート

年齢……17歳	身長……177cm

無口で無表情で無愛想、そのうえ非社交的で仲間意識の薄い青年。必要以上にしゃべることを嫌うが、自分の興味のあることならよくしゃべる。経歴は不明だが、戦闘を生業としていることは間違いなさそうだ。

スコールの武器 Gunblade

剣か、飛び道具か!? スコール愛用の特殊武器!

スコールの使う武器は、剣と銃を合体させた特殊武器ガンブレード。基本的に斬りつける武器だが、ヒットした瞬間に引き金を引くと威力が倍増する。込める弾の種類を選ぶことで、マヒや睡眠などの追加効果をあげることができるようになるかも!?

C スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也

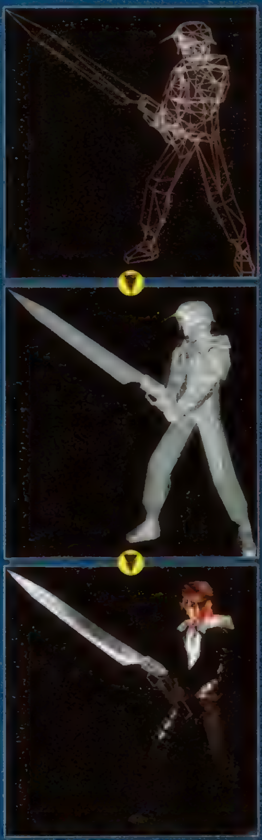
剣をペンに替え戦う、正義のジャーナリスト

ラグナ・レウァール

LAGUNA LOIRE

年齢……27歳 身長……181cm

根っからの楽天家で、表情豊かなジャーナリスト。元は軍人だったが退役し、現在は剣をペンに替えて正義のために戦っている。飄々とした雰囲気だが義理人情に厚く、仲間からの信頼も厚い。



『FFⅧ』のキャラクターたちは、こうして作られた!

上の連続写真は、キャラグラフィックが作られていく過程を追ったもの。『Ⅶ』のときとほぼ同様だ。上のモデルはスコールだが、他のキャラもこれと同じ方法で描かれているのだ。

このキャラがヒロイン?

今回発表されたのは主人公の男性2人だが、画面写真には謎の女性の姿が……[illegible]どの画面写真に写[illegible]ることから、少なくとも仲間である可能性は高い。

徹底検証 FFⅧ

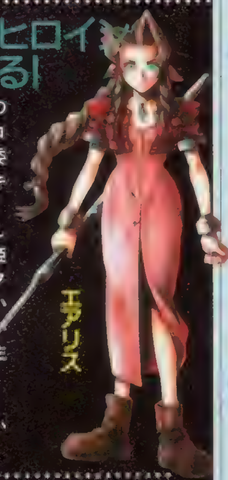
ロゴに描かれているのが「Ⅷ」のヒロイン?

今回、主人公(=ヒーロー)が発表されたことで、俄然気になってくるのがヒロインの存在だ。残念なことに今回は発表されなかったが、タイトルロゴに注目してほしい。ここに抱き合う男女のイメージがデザインされている。男性の方はスコールとして、女性の方はいったい誰だろう。左下で紹介している画面写真の女性ともちょっと違うようだ。タイトルのイメージになるくらいだから、この女性こそがヒロインで決まり? はたして、どのようなシチュエーションで彼女は登場するのだろうか。物語のテーマも、男女間の"愛"ということも十分に考えられる。いろいろと想像は膨らむのだが…。

▶問題のロゴの一部。左の人物はラグナではない(笑)。

さらに「Ⅷ」のヒロインを追求してみる!

ヒロインについては、複数の女性キャラが登場し、誰がヒロインかはプレイヤーの判断に委ねられる可能性もある。女性キャラは多いほどうれしい(?)ので、もしそうなれば、喜ばしいかぎりだ。おしとやかなお姫様タイプと、元気なおてんばタイプを中心に、4～5人くらいいれば選択の幅も広がって良い感じだ。あとは、どのように主人公たちと絡んでいくかなど、物語上の位置づけも気になる。前作のエアリスのような悲しい運命だけは避けたいものだ…。



エアリス

仲間は総勢何人になるのだろうか?

今回発表された2人はどちらも主役格。当然、彼らを取り巻く大勢の仲間キャラが登場してくれることになるだろう。事実、画面写真からは1人の女性と、ゼルという名前の男性を確認できる。それに、主人公が2人もいるのなら、最終的な仲間の人数も前作(エアリスを除いて8人)を上回るのではないだろうか(まったく根拠になってないが)。無論、シリーズではお約束となったシド、そしてレッドⅩⅢのような獣系キャラの登場にも期待できる。また、仲間が増えたときの対処のため、前作で好評だったPHSが登場するかも!?

レッドⅩⅢ

謎の塔

奇抜なデザインの建造物。何か重要な施設だろうか？ そのフォルムはどこか未来世界っぽく、この世界に高度な文明があることを感じさせる。また、翼や艦橋みたいなものが見えるところから、移動する都市ということも考えられる。

[ガソリンスタンド]

▲街角にあるガソリンスタンド。ゲーム中に自動車に乗るシーンもあるのだろうか？

[ホテル]

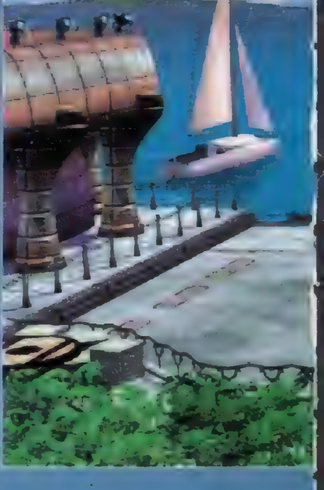
▲おしゃれな雰囲気のホテル。近代的だけど、どこかファンタジックだ。

前作から一変!? 明るいイメージの『FF』

さらに近代的になった、『VIII』の世界観！

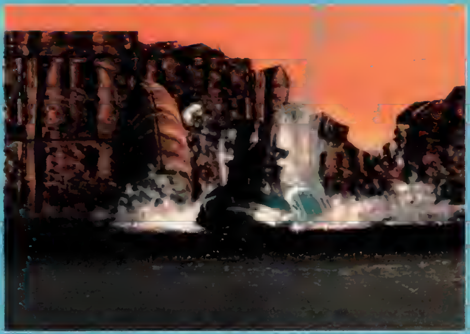
人工的な密林

木々が生い茂る密林。しかし、舗装された道路など明らかに人の手が入っている。開拓中の地域だろうか。



新たな乗り物登場!?
高速上陸艇

広大な世界を駆け回る乗り物として登場するであろう高速上陸艇。『FF』シリーズで"乗り物"は常に重要な位置を占めてきただけに、どういった役割を果たすのか気になる人も多いはず。この上陸艇は、海上移動に使用するものと思われるが、他にも何か用途がありそうだ。



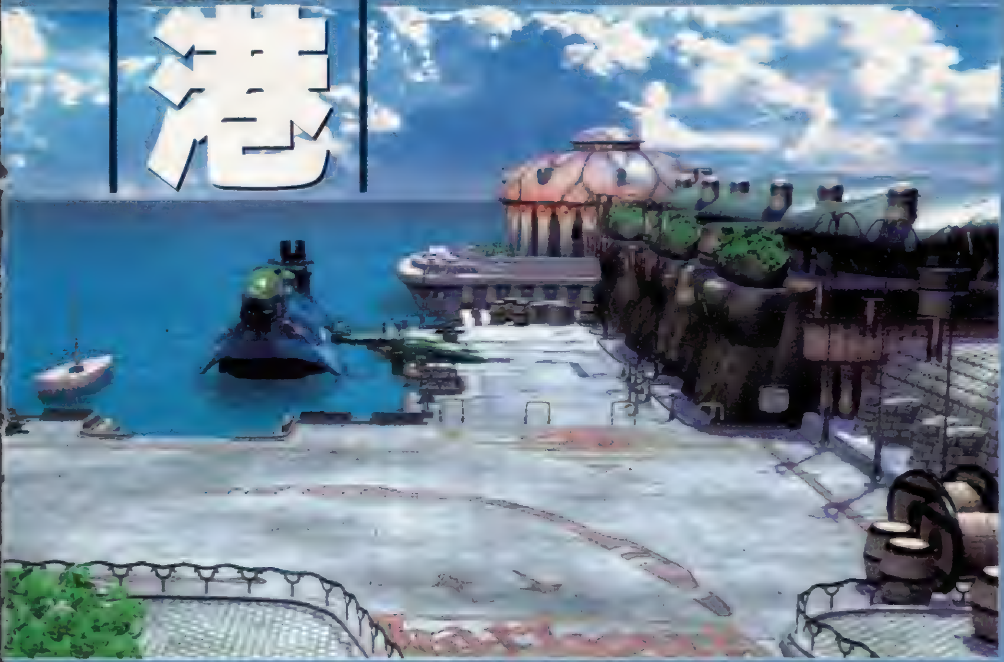
強力な武装を誇る上陸艇が登場!

最新の武装を持つ上陸艇の役割は!?

写真を見てわかることは、いくつかの武装があるということと、機体の前部が開いて、そこから乗り込むことができそうだということ。プレイヤーが実際に動かせるかどうかは現時点では不明。

閑静な港

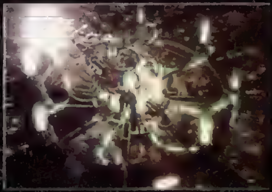
前作でのコスタ・デル・ソルを思わせる港町。高級リゾート地的なたたずまいと、停泊している高速上陸艇がミスマッチな感じ。



徹底検証 FFⅧ

世界観は、SF&ファンタジーで定着!?

かつては「中世ファンタジー」色の強かった『FF』シリーズの世界観だが、『Ⅵ』でガラリと印象を変え、近未来的な世界観が取り入れられた。そして、その世界観をさらに発展させた『Ⅶ』において、機械文明と魔法文明が入り交じった独特の世界観を作り上げることに成功したのだ。この『Ⅶ』で完成した世界観のイメージは、最新作となる『Ⅷ』でもしっかりと継承されているようだ。どうやら、『FF』=SF+ファンタジーというイメージは、このまま完全に定着していきそうだ。



▶魔晄炉を始めとして、SF色を強く打ち出した『Ⅶ』

異世界に住む主人公 世界的な広がりは?

前作の『Ⅶ』では基本的に物語が1つの世界の中だけで展開した。しかし、今回の『Ⅷ』では、異世界に住む2人の主人公が登場する。となれば、当然2つの世界が存在することが予想される。ゲーム中にどのように表現されるかは不明だが、前作以上に広大な世界を舞台にした冒険になりそうだ。また、今回発表された画面を見る限り、かなり高度な文明が発達しているようだ。これだけの文明なら主人公たちが宇宙へと飛び出し、冒険の舞台が他の惑星にまで広がるなんて可能性もあるかも!?

▶前作では、シドと宇宙に飛び出したこともあった。

『FF』が生んだマスコット、チョコボの登場は?

シリーズには欠かせない名脇役、チョコボ。『Ⅱ』で初登場して以来、どんなに世界観が変わろうとも、タイトルに『FF』を冠するゲームには必ず登場してきた人気者だ。まだ発表こそされていないものの、『Ⅷ』でも当然登場するものと思われる。基本的にはこれまでと同様、乗り物として登場することになると推測されるが、やはり気になるのは『Ⅶ』で好評だったチョコボのブリードやチョコボレースの存在だ。あれだけ面白い要素をなくしてしまうなんてもったいない! 是非とも『Ⅷ』でも登場してほしいものだ。

チョコボ&クラウド

©1997スクウェア　キャラクターイラスト/野村哲也

FINAL FANTASY Ⅷ ファイナルファンタジーⅧ

西洋的な街並

前作『Ⅶ』と比べても、圧倒的にリアルになった街並。『Ⅶ』であったような退廃的なムードも薄れ、非常に現実的な印象を受ける。しかし、建物の頭上に浮かぶ巨大な月が怪しげな雰囲気を醸し出しており、どこか幻想的なイメージもある。この〝月〟は物語に深く関係しそうな気がするが…。

高度に発達した文明を感じさせる街づくり、現実的にして幻想的…。

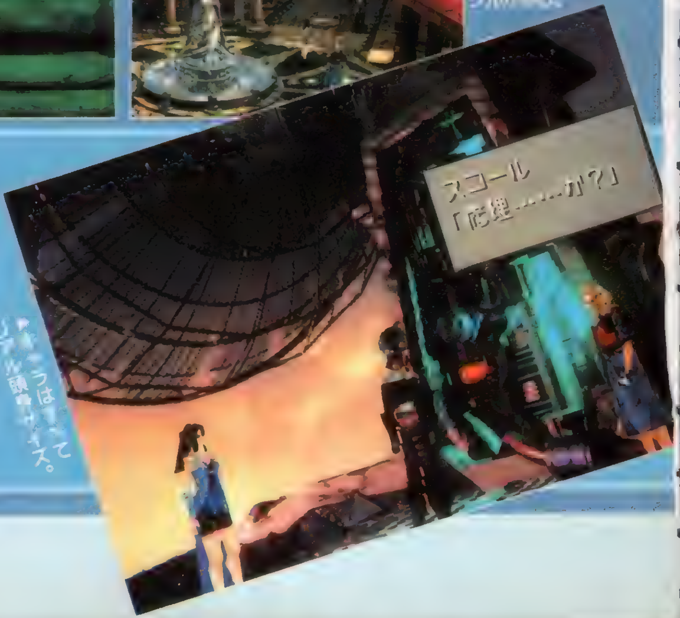
▼街でのイベントシーン。これは裏通りへと逃げているところ？

▲街にある噴水近くでのイベントシーン。

◀上と同じ噴水近くでの場面。同じ場所でも様々なアングルがある。

モーションキャプチャーされた リアル頭身キャラの『FF』

前作のイベントシーンはデフォルメされたポリゴンキャラが演じていたが、『Ⅷ』ではリアル頭身キャラに変更された。また、キャラの動きもモーションキャプチャーで再現。本物の俳優が演技したものをもとに作られているのだ。その細かな動作に期待しよう。



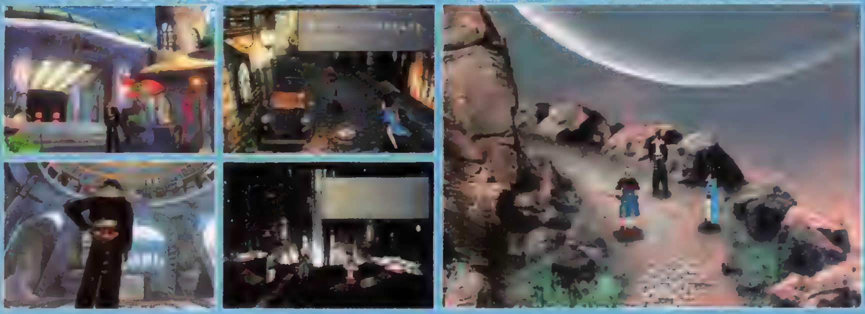
▶キャラはすべてリアル頭身サイズ。

砂漠の要塞

ぶ厚い鉄壁に囲まれた巨大な施設。何かの軍事施設のようにも見えるが、どことなく人の生活感も感じられる。砂漠の中に広がる、城塞都市なのかもしれない。

▶イベントではリアルな[illegible]される。

▼背景とのサイズがしっかりマッチしている。



徹底検証 FFⅧ

シリーズ伝統！ ミニゲームのボリュームは？

シリーズを通じて、常に多くのミニゲームを盛り込んできた「FF」。前作の『Ⅶ』でも、チョコボレースを始めとして、潜水艦ゲームやスノボゲーム、さらには行進や人口呼吸など、物語の合間に数々のミニゲームが登場し、本編を忘れて熱中するプレイヤーが続出した。それだけに、『Ⅷ』でのミニゲームにも大いに期待がかかる。今度はどんなミニゲームが登場するのか楽しみにしている人も多いはず。しかし『Ⅶ』では、いささかサービス過剰気味でゲームの進行に支障をきたすという声も一部にあった。ミニゲームをクリアしないとストーリーが進まないというようなことは、減るといいのだが…。

▶スノボゲームのタイムアタックに燃えた人は多い。

世界情勢検証。敵となるのはやはり巨大な組織!?

『Ⅶ』よりもさらにリアルな雰囲気の『Ⅷ』の世界観。前作では神羅カンパニーが完全に世界を掌握していたが、今回の世界情勢はどうなっているのだろうか。写真の端々に、軍事目的を匂わせる乗り物や建物も見受けられるので、少なくとも軍隊はあるようだ。また、主人公スコールも、イベント写真から想像するに傭兵のような職業である可能性が高い。そうなると本作の敵も、神羅のような軍事組織であるということが推測できる。文明があるところに争いが起こるというのは、世の必定。魔王や闇の軍勢というような突飛な敵よりも、現実感のある軍事組織の方が「FF」の世界観には合っているしね。

▶レノみたいな魅力的な敵キャラに登場してほしいね。

今度のフィールド画面はどうなるのか？

フィールド画面に関しては、今のところ発表されてないが、おそらく前作と同様２Ｄの背景をポリゴンキャラが動き回るというものになると予想される。しかし、キャラのグラフィックの頭身がリアルサイズになったことでサイズ的な問題も起こる。この頭身のキャラに合わせて背景を作るとフィールドがとんでもなく広大な空間になってしまうのだ。解決策として、『パラサイト・イヴ』のように行き先を指定して移動するということも考えられるが、歩き回れるようなワールドマップは確実に存在するとのこと。現時点で考えられるのはフィールドでのみデフォルメキャラになるといった線だが…。

▶広大なフィールドを歩き回るのも「FF」の醍醐味。

ワールド

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーⅧ

B A T T L E

洗練されたATBが生み出す究極バトル

スピーディかつ華麗な動きで何万回でも飽きさせない

戦闘はATB

戦闘シーンは、シリーズではお馴染みとなったATBを採用。詳細についてはまだ不明だが、エフェクトや画面効果は、ますます派手で美しくなっている。

リミットブレイク発動か!?

[モンスター]

画面写真にも登場しているモンスター（ドラゴンの一種?）のモデリングを紹介。前作のように、機械系の敵も登場しそうだ

ファイガ

サンダガ

魔法

世界観は変わっても、魔法はもちろん健在。前作よりも遥かに迫力を増した、目も眩むばかりのエフェクトを連続写真でお見せしよう。

召喚獣

戦闘の花形といえばやはり召喚獣。前作の『Ⅶ』では、ゲーム史上類を見ないド派手な演出でプレイヤーの度肝を抜いてくれた。もちろん『Ⅷ』でも、数多くの召喚獣が登場。しかも、下のリヴァイアサンの召喚を見てもわかる通り、もうこれ以上は無理と思われた前作の迫力を遥かに上回る演出で、戦闘を盛り立ててくれるのだ。

●リヴァイアサン

リヴァイアサンを召喚

虚空に浮かぶ水球の中から召喚獣リヴァイアサンが出現。雄叫びと共に巨大な津波を引き起こし、すべての敵を飲み込んでしまう。

徹底検証 FFⅧ

戦闘システムがどうなるか予測してみよう!

現在のところ、戦闘についてわかっているのはATB(アクティブ・タイム・バトル)を採用しているということだけ。リミットゲージがあるかどうかは不明だが、戦闘画面の写真にはリミット技発動らしき場面もあるので、継承されている可能性は十分にある。逆に魔法のシステムに関しては、前作とガラリと変わるのではないだろうか。マテリアは『Ⅶ』の世界観に大きく依存していたので、『Ⅷ』で登場する可能性は低いと考えられる。

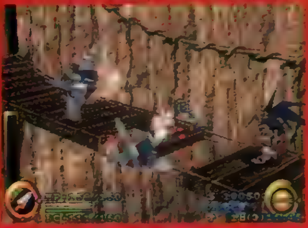
▲リミット技は継承される?

戦闘時のメンバーは、3人までに決まり!!

一度に戦闘できるメンバーは、どうやら最大で3人までとなるようだ。これは前作の『Ⅶ』と同じなので、バランス的にはなんの問題もない。また、仲間が増えたときのメンバー選択も、『Ⅵ』以降は自由に変更できることが定番となっているので、『Ⅷ』でも同様と思われる。あとは、戦闘中の仲間の入れ替えができるようになれば文句なし! しかし、これに関しては過去のシリーズに前例がないので、ちょっと難しいかも?

▲『Ⅶ』の戦闘シーンも3人までだった

速報1 『武蔵伝』に『FFⅧ』の体験版が付いてくる!!



ついに発表された『ファイナルファンタジーⅧ』。開発も順調のようで、この冬にはお目見えとなる予定だ。しかし、それでは待ちきれないという人に、耳寄りな情報!! 1月15日にスクウェアから発売予定のA・RPG『BRAVE FENCER 武蔵伝』に、なんと『ファイナルファンタジーⅧ』の体験版が付いてくるのだ!! 冬までなんて待てないという人はこの体験版をゲットして、一足お先に体験しよう!!

速報2 発表会でわかった『FFⅧ』の真実

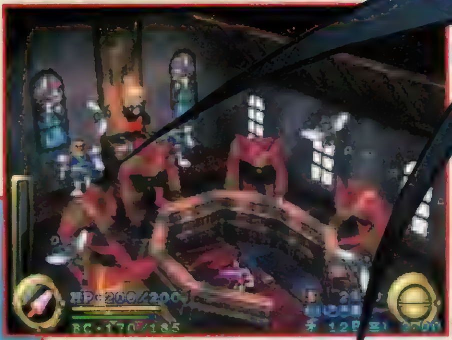
去る1月13日、『FFⅧ』の制作発表会が行われた。そこではスクウェアの武市社長や、FF生みの親、坂口副社長らの出席とともに、『Ⅷ』のプロモーションビデオも上映された。ここで流れた『Ⅷ』のCGムービーは、前作とは比べモノにならないほどクオリティアップ。人物の微妙な表情の変化までハッキリわかるほどのリアルさと、迫力のある演出で、まさに超大作映画を見ているかのような興奮を味わえた。また、ゲーム画面も、ムービー画面とはほとんど違和感のないデキで、いやが上にも期待が高まった。

◀「すべての面で『Ⅶ』と比べて進化しています」と語るプロデューサー坂口氏

©スクウェア

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

『武蔵伝』の冒険の舞台がついに判明!!



▲ムサシの前に、突然現れた敵の軍団。こいつらはいったい何者なのだろうか？　ムサシがヤクイニック王国に召喚されたことに、何か関係があるのだろうか。
◀不思議な光に包まれて異世界へと転移したムサシ。ストーリーの序盤から、息をもつかせぬ冒険が、次々と待ち受けているぞ。

ムサシは召喚された英雄だった

主人公ムサシは、このゲームの西洋風の世界観とはちょっとミスマッチ。それもそのはず、ムサシはヤクイニック王家の娘のみに伝わる「英雄召喚」の術により呼び出された異世界の勇者だったのだ。はたして、今回ムサシが見知らぬ異世界「ヤクイニック王国」に召喚された理由は？　まずは今回の内容から、『武蔵伝』の世界について、よく知っておこう。

ムサシ

cv松本梨香

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN™

発売日がついに決定!!

BRAVE FENCER 武蔵伝		
7.16(予) A・RPG	▶価格未定	▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)	

スクウェアが放つ新シリーズの第1弾として、期待度大の『武蔵伝』。ついに発売日が7月16日に決定し、しかもこのソフトには『FFⅧ』の体験版がついてくることも判明したぞ!!　今回は、この超期待作の世界を紹介しよう。

©スクウェア

新キャライラスト独占公開!!

ムサシの前に立ちはだかる敵!? リーダーズ・フォース登場

ムサシの敵として登場する新キャラクター3人のイラストを、独占入手することに成功！ リーダーズ・フォースと呼ばれるこの3人組が、どんな形でムサシの冒険にかかわってくるのかなど、残念ながら詳しいことはまだまだ不明。しかし、ストーリー上重要な役割を持っていることは間違いないだろう。

ちなみに、勘のいい読者は気がついたかもしれないけど、この3人にも和風テイストが盛り込まれている。このことがいったい何を意味しているのかも、非常に気になる部分だ。もしかしてムサシと同じ世界出身のキャラクターだったりするんだろうか？ なんにしても、今後の情報が楽しみなキャラクターたちであることには間違いないよね。

エド

[illegible]

cv山寺宏一

トポ

[illegible]

cv大谷育江

ベーン

[illegible]

cv茶風林

これまでにわかっていることは?

1 アクションが多彩

移動時や戦闘など、状況に応じてムサシが数々のアクションを披露。ムサシを操作するのが楽しい。

▶回転ジャンプで足場から足場へ。

▲敵などをつかんで投げることもできる。

2 ゲット・イン システム

敵の能力を吸収し、自由に使えるシステム。戦闘や謎解きで役立つ。

▶すべての敵に、吸収できる能力が！

3 フルポリゴン

主人公ムサシはもちろん、全キャラクター、背景のすべてがポリゴンで描かれている。視点は基本的に自動で見やすい位置に変化していくが、町などでは自由に変えられるぞ。

▶フルポリゴンのキャラが、元気よく動き回るのだ。

フィーレ姫

[illegible]

cv小桜エツ子

序盤の冒険の舞台を紹介!

ヤクイニック城

ムサシの冒険の出発点

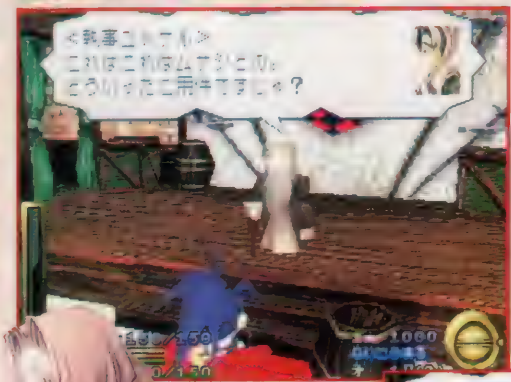
柔和な性格で民衆に慕われるヤクイニック王の居城。異世界に呼び出されたムサシが最初に訪れる城だ。この国ではエネルギー資源としても使われる「ピンチョタイト」という鉱物が豊富に産出される。ヤクイニック王家の娘は、召喚用のピンチョタイトに祈りを捧げることで英雄を異世界から呼び出すことができるという。160年前、王国を襲った闇の魔人もこの術で召喚された英雄に封じられた。

◀ヤクイニック城には、ムサシの協力者が大勢いるぞ。

ヤクイニック城で出会う人々

ヤクイニック城には、国王や王妃、お姫さま以外にも、いろいろな人々が生活している。ここでは、その一部をちらりと紹介。城の中には執事のユッケルやオカマっぽいハーチノス司祭など愉快な人々が暮らしている。これらの人々から情報を集めたり、手助けしてもらいながら、ムサシは冒険をすることになる。

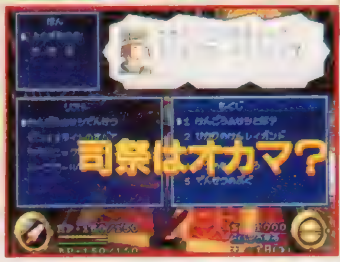
▼とても寝心地のよさそうなベッド。でも少し大きすぎかな？ ◀疲れたときは、いつでも部屋に戻ってひと休みできるぞ。



▲王様の補佐役ともいえる執事のユッケル。なにか困ったことがある場合には、いつでも相談に行ってみよう。

▲城の図書室には、ものすごい量の本がある。これならなんでも調べられそう。

◀図書室を管理するのは、司祭（というよりも司書？）のハーチノスだ。

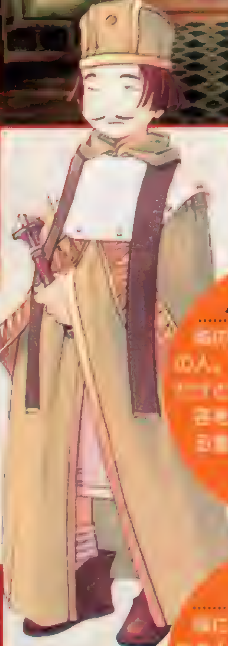


◀オカマっぽい話し方をするハーチノス。ムサシの読みたい本を、かわりに読んでくれる親切な人なのだ。

執事
ユッケル

[illegible]

cv北村弘一



司祭
ハーチノス

[illegible]

cv亀山助清

使用人頭
レバン

[illegible]

cv郷田ほずみ

アミヤクイ村

ヤクイニック城のふもとにある村。もともとはビンチョタイト採掘のために集まった鉱夫たちが暮らす村だった。しかし、現在では友好国ル・コアールとの技術提携で完成した蒸気機関のおかげで採掘などは機械化され、かつてのようなにぎわいはなくなっている。わずかに村に残った人々は、農業などで生計をたてているのだ。

旅の準備はここで

▲丘の上にある城からは、ゴンドラを使って村へと降りることができるようになっている。

村の中にはお店がイッパイ

村といえば、忘れちゃいけないのがショップの数々。このアミヤクイ村にも数多くのショップが用意されていて、ムサシの冒険の手助けとなってくれる。また、この『武蔵伝』に登場するショップの人たちは、普通のRPGのように、老人とか娘などのように〝記号〟化されたキャラクターにはなっていない。きちんと個々にキャラクター設定がされていて、生き生きとした暮らしぶりを見せてくれる。ここでは、各ショップの紹介にあわせて、これらのお店でムサシを出迎えてくれる人々もイラストつきで紹介。こういったショップの人がらみのイベントなども用意されているのかもしれないね？

▲いろんなショップで買い物をして、冒険の下準備をするのは、ゲームの基本中の基本だぞ。

雑貨屋

HPを回復するクスリなど、いろんなアイテムを取り扱っている。冒険中、何度もお世話になるショップだ。

▲ライフを回復するアイテムをはじめ、さまざまな効果のアイテムを手に入れることができる。備えあれば憂いなしだ。

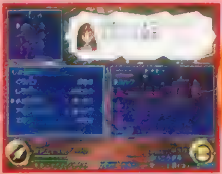
アイおばさん

cv安達 忍

ふっくらパン屋ブレッド

焼き立てホカホカのおいし～いパンを売っているお店。煙突からは、いつもパンを焼く煙が立ち上っている。おなかが空いたときのために、冒険にはパンも用意しておこう。ちなみにゲーム中には、パンだけでなく、いろんな食べ物が登場。食べるとパラメータを回復できる。

▶明るい笑顔で出迎えてくれるジャムちゃん。スマイルは、0円？



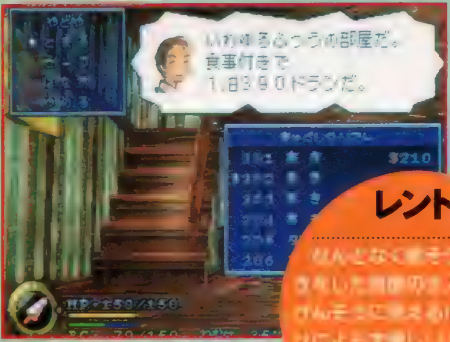
▲パンだけでなくミルクも売っている。どんな効果が？

ジャム

cv大谷育江

宿 屋

ぐっすり休んでリフレッシュできる宿屋。2階建てでいくつも部屋がある大きな宿で、ムサシ以外の宿泊客もいる。部屋によって料金が違う点にも注目。



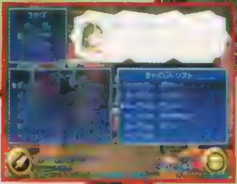
▲ほかの宿泊客がいるときに彼らを訪ねれば、会話ができたりするのだろうか。宿泊客も、ときどき変わったりするのかな？

レント

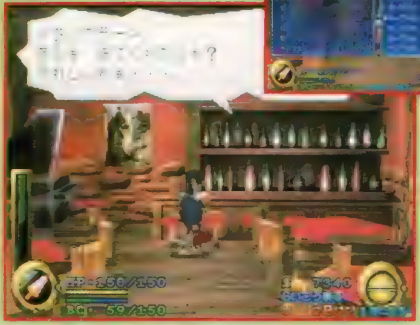
cv江原正士

ダクレイズ・バー

夜になると、多くの客が集まってくる酒場。それだけに情報収集には、欠かすことのできない店といえる。お酒で気持ちが大きくなってるだけに普段は聞けない話まで聞ける？　お酒を買って飲むこともできるみたいだけど、ムサシはお酒が飲めないぞ。



▲酒場は夜になるとにぎわいだす。
◀客たちからいろんな話が聞ける。



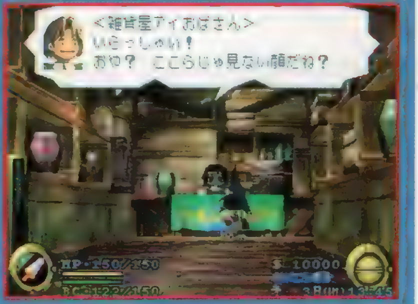
▲姿だけでなく、話し方までセクシーなタンブラーママ。大人の女の色香にムサシもメロメロ？

酒場のママ
タンブラー

cv三石琴乃

ショップの人々ももちろんしゃべる!!

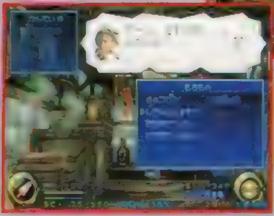
人々のプロフィールを見て、気づいた人もいるかな？　なんと『武蔵伝』では、ショップの店員さんまでも、声優さんがCV（キャラクターボイス）を担当しているのだ。初対面のときには自己紹介をしてくれるらしいぞ。こんなちょっとした設定も、『武蔵伝』の世界を生き生きとしたモノにしてくれている。



▲すべての会話でしゃべるわけではないけど、声が聞けると、何となく親しみが湧いてくるよね。

ボリーのなんでも鑑定屋

ムサシが冒険の途中で手に入れるアイテムの一部は、そのままではどんな効果のアイテムなのかわからないようになっている。それを鑑定してくれるのが、この鑑定屋だ。アイテムの中には、めったに手に入らないような貴重品があるかもしれないぞ。



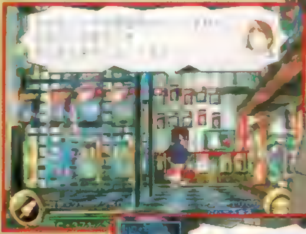
▲とても無愛想なしゃべり方のボリーじいさん。
◀どんなアイテムでも、たちまち正体を見抜く。

ボリーじいさん

cv西川幾男

フィギュア屋

「武蔵伝」ならではの変わったお店が、このフィギュア屋。ゲームに登場するいろんなキャラクターの人形を売っているぞ。この世界の子どもたちにも人気があるのか、たまに売り切れのフィギュアもあったりして、コレクター心を刺激してくれるのだ。



▲緊張感のないしゃべり方をするルーズ。
▶売り切れと聞くと欲しくなるのがコレクター心。

ルーズ

cv植木　誠

教　会

アミヤクイ村の中心には、村人たちの精神的な支えとなっている教会がある。RPGで教会といえば、データ保存したり、状態異常を回復してくれるというイメージがあるけど、この『武蔵伝』ではどんな役目を持っているのか気になる。やっぱりセーブポイント？

◀教会では何をしてくれるのか？　試しに懺悔でもしてみる？

牧師
ホワイト

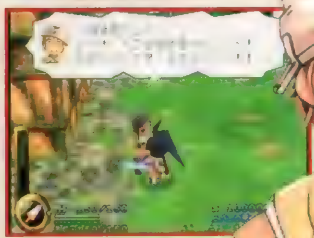
cv亀山助清

こんな村人たちも登場!

アミヤクイ村にいるのは、何もお店の人たちばかりじゃない。農家の人やその家族など、いろんな人々との出会いが待っている。ここでは、アミヤクイ村長のオサメルと村の子どもたちを紹介。ムサシは、これらの登場人物たちから依頼された事件などを解決しながら冒険を進める。

▶村の見回りを欠かさないマジメな村長だけに、どんな小さな事件でも見逃さない。村の出来事は、村長に聞いてみるのが一番だ。

◀村の隅にある村長の家。屋根の上のリッパな風見鶏が、村長の家の目印になっている。



▲いきなり生意気な口をきくテム。でも、根は素直な少年なのだ。

▲テムと比べると、ずっと大人びた印象のミント。父親の仕事を手伝って、お客の世話などをしてる結果?

雑貨屋の子
テム

勇者にあこがれる、元気いっぱいのわんぱく少年。頭にかぶったボロ鍋は、勇者の兜のつもりらしい。ちょっと生意気なところも。

cv大谷育江

宿屋の娘
ミント

宿屋の主人、レントの娘で、テムとは大の仲良しにしてライバル(ホント?)でもあるらしい。おしゃまでかわいい女の子だ。

cv小西寛子

村長
オサメル

いつも村中を見回りしているマジメな性格の村長さん。村に問題が起こったときはムサシに仕事の依頼をしてくることもある。

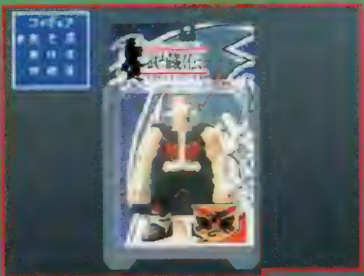
cv緒方賢一

「武蔵伝」のお・楽・し・み!!

FIGURE COLLECTION

フィギュアコレクション

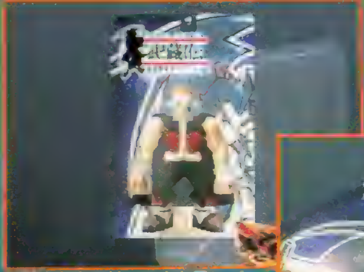
「武蔵伝」のオマケともいえる要素が、今回新たに判明した。それがこのフィギュアコレクション。「武蔵伝」のゲームに登場するキャラクターやモンスターたちが、フィギュアとして登場するのだ。ゲーム本編をクリアするだけでなく、フィギュアの完全ゲットを目指してじっくりと楽しむことができるというわけだ。でも、全種類入手は難しいらしいぞ。

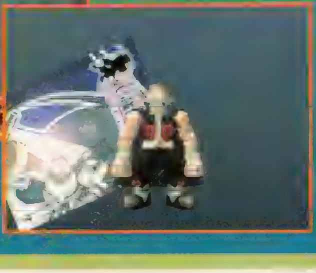


◀手に入れたばかりのフィギュアはパッケージに入っている

しかも動く!!

パッケージを開けて……

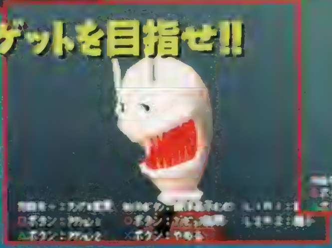


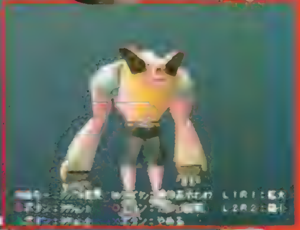


▲運ぶときには、こんな風にパッケージを開けないとダメ。
▶当然、パッケージを1度開けてしまうと、もう元には戻らないぞ。

全フィギュアのゲットを目指せ!!

フィギュアは、アミヤクイ村のフィギュア屋で買うのが基本。でも、売り切れになっているような物は、冒険の途中で手に入れるか、敵を倒して見つけるしかないらしい。





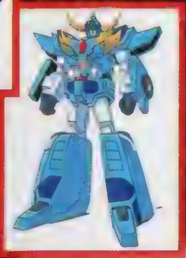
電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

ゲームオリジナルの新勇者、

Mecha（メカ）

オリジナル勇者のバーンは、普段は15センチのオモチャの姿をしているが、主人公である瞬兵の勇気（ブレイブ）をチャージすることで聖勇者バーンへと巨大化変形。さらに、合体用トレーラー「ガーンダッシャー」と合体することで巨大ロボット「バーンガーン」へと龍神合体することになる。また、ゲーム中盤ではシリーズ伝統の"パワーアップ"も再現される予定なので、このほかにも多くのオリジナルメカが登場することになりそうだ。

▲ガーンダッシャー
バーンの合体用トレーラー。聖勇者バーンと合体することでバーンガーンになる。



◀聖勇者バーン
地球に派遣された聖勇者。戦うには、瞬兵の勇気をチャージする必要がある。

巨大化変形、そして合体

バーンガーン▶
聖勇者バーンとガーンダッシャーが合体した巨大ロボット。

歴代勇者たちが総出演するS・RPGとして、早くも話題沸騰の『ブレイブ・サーガ』。今回は、ゲームオリジナルの勇者「勇者聖戦バーンガーン」について詳しく紹介していこう!!

新世代ロボット戦記

新世代ロボット戦記
ブレイブ・サーガ
12月（予） S・RPG ▶¥6,800 ▶タカラ ▶MC（ブロック数未定）

ブレイブ・サーガ
BRAVE SAGA

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998 ※画面写真はすべて開発中のものです。

バーンガーンを徹底解剖!!

Story ストーリー

宇宙の果てで、突如封印が解かれた絶対悪グランダーク。その復活を察知した宇宙意識体アスタルは、グランダークの完全復活と侵攻を阻止すべく、彼の弟子であり、また聖なる心を持つ「聖勇者」を各星系に派遣。同時に、全宇宙に警鐘を鳴らした。

そして遂に地球にも、グランダークの「悪しき心」に触れた者たちによる侵攻が始まった。既に地上では、警鐘を受けたエクスカイザー、ファイバードたちが戦っているものの、圧倒的な戦力の前に苦戦を強いられている。アスタルに派遣された聖勇者バーンは、地球の少年、瞬兵の元に降臨するが、戦うには彼の「勇気」をチャージしなくてはならない。しかし、バーンの必至の呼びかけにもかかわらず、瞬兵は恐れて何もできないのだった。

「私の選択は間違っていたのか……」

バーンがそう思いかけた瞬間、瞬兵の体から光がほとばしる。同級生の危機に反応して発せられたその光は、眩いばかりに輝く「勇気」の光だった。その瞬間、地球に新たなる勇者、バーンガーンが誕生した!!

Character キャラクター

聖勇者バーンに“勇気の源”として選ばれた主人公、瞬兵を中心に、多くのオリジナルキャラが登場。物語は、彼を取り巻く施設地球防衛軍VARSの面々を中心に進行していく。

芹沢瞬兵

▲聖勇者バーンの“勇気の源”となる11歳の少年。前向きな性格で、決して諦めない勇敢な心を持つ。その反面、感受性も強く、涙もろい。

椎名ひろみ

▶VARSでアルバイトする開放的で明るいクォーター(混血)の少女。愛美に憧れている。

坂下 洋

◀瞬兵の親友。人付き合いが苦手で友だちが少ないが、女の子には人気がある。

芹沢愛美

▲豪快で頼りになる瞬兵の姉。グランダーク侵攻を機に、施設地球防衛軍VARSを設立する。

敵キャラクターも個性派ぞろい!

瞬兵たちの敵となるのは、「負」の感情を司る宇宙意識体、グランダーク軍。また、ガイスターやサルガッソの囚人たちとの共謀も行われるようだ。

ギルティ

▶グランダークに付き従う「絶望の戦士」。瞬兵に異常な敵意を燃やす。

ガスト

▶グランダーク軍きっての武闘派。「醜悪」を司る、悪の宇宙意識体。

ゲームの流れを紹介

全体的なゲームシステムは、S・PRGとしてはオーソドックスなマップクリア型。ストーリーの進展に従い登場する数々のタクティカルマップを、敵の全滅や味方の援護などいった勝利条件を満たすことでクリアしていくことになるのだ。ここでは、実際のゲームの流れを大まかに解説していこう。

シナリオタイトル

◀タイトルから開始。シナリオは、メイン、サブ合せて100以上!

オープニングイベント

▶登場キャラによるイベントが発生。ストーリーが進展する。

タクティカルマップへ

◀戦闘開始。戦闘中に、イベントが発生することも!?

そして BATTLE

マップクリア後、次のシナリオへ

マップとマップの間では、秘密基地で次の戦いへの準備を整えることになる。秘密基地内には、各勇者をパワーアップできるラボがあり、武器をパワーアップしたりバーンガーンの新兵器をもらったりすることもできる。また、TVイベントを再現する“サブイベント”もここで発生するぞ。秘密基地はプレイヤーの拠点になるのだ。

▶仲間はストーリーの進展によって増えていくぞ。

ゲームに登場する、原作10作品を紹介!!

バーンガーンとともに戦う仲間キャラは、これまでの勇者シリーズ7作品を始めとする、全10作品のＴＶアニメから特別出演。ここでは、その登場原作10作品を改めて紹介。また、勇者シリーズに関しては、主人公メカが辿ったパワーアップの系譜も紹介しよう。ゲームでどこまで再現されているかは不明だが、登場するキャラ、ロボットの総数はなんと200体以上とのことなので、完全網羅されている可能性も十分あるぞ!!

▲旋風寺舞人（マイトガイン）

▲友永勇太（ジェイデッカー）

勇者エクスカイザー

▶90年２月～91年１月放送（全48話）

地球に襲来してきた宇宙海賊ガイスターと、それを追ってきた宇宙警察カイザーズの戦いを描く勇者シリーズの原点。カイザーズのリーダーエクスカイザーと、主人公星川コウタとの交流を描き、シリーズ共通のテーマとなる礎を作り上げた。

▲エクスカイザー

▼ドラゴンカイザー

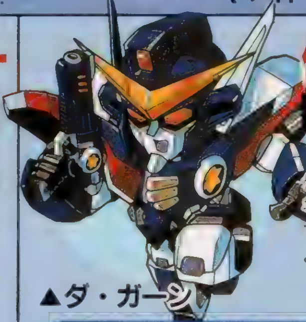
パワーアップの系譜

- ドラゴンジェット＋エクスカイザー → ドラゴンカイザー
- エクスカイザー＋キングローダー → キングエクスカイザー
- ドラゴンカイザー＋キングエクスカイザー → グレートエクスカイザー

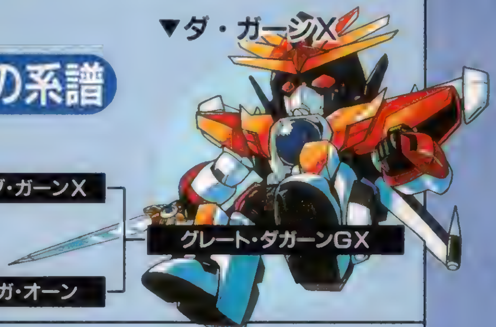
伝説の勇者ダ・ガーン

▶92年２月～93年１月放送（全46話）

地球そのものを生命体として捉え、勇者を〝地球の分身〟という設定としたシリーズ第３弾。主人公の少年を、勇者と共に戦う仲間として描いた最初の作品でもある。ライバルキャラやヒロインの登場などにより、ドラマの幅も広がっている。



▲ダ・ガーン



▼ダ・ガーンX

パワーアップの系譜

- ダ・ガーン＋アースファイター＋アースライナー → ダ・ガーンX
- ダ・ガーンX＋ガ・オーン → グレート・ダガーンGX

太陽の勇者ファイバード

▶91年２月～92年１月放送（全48話）

前作のコンセプトをそのまま継承した作品。犯罪者ドライアス軍団を追って地球にやってきた宇宙警備隊隊長ファイバード。エネルギー生命体である彼は、地球の科学者天野博士が開発したアンドロイドと融合。火鳥勇太郎を名乗り、地球のために戦う。

▲ファイバード

▼グランバード

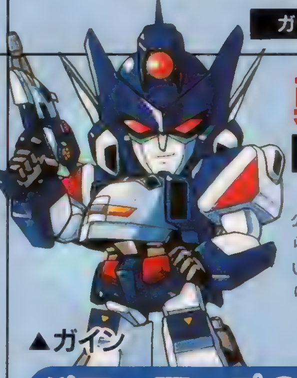
パワーアップの系譜

- ファイバード＋フレイムブレスター → 武装合体ファイバード
- グランバード＋ブレスタージェット → ジェット合体グランバード
- 武装合体ファイバード＋ジェット合体グランバード → グレートファイバード

勇者特急マイトガイン

▶93年１月～94年１月放送（全47話）

スタッフ、内容を一新したシリーズ第４弾。主人公のヒーロー性を前面に押し出しており、主人公自らがロボットに乗り込み、平和を脅かす悪と戦うという、非常にわかりやすい作品となっている。掟破りの最終回は、激しい議論を呼んだ。



▲ガイン

▼マイトガイン

パワーアップの系譜

- マイトウィング＋ガイン＋ロコモライザー → マイトガイン
- マイトガイン＋マイトカイザー → グレートマイトガイン
- グレートマイトガイン＋マイトガンナー → グレートマイトガイン パーフェクトモード

勇者警察ジェイデッカー

▶94年2月〜95年1月放送(全48話)

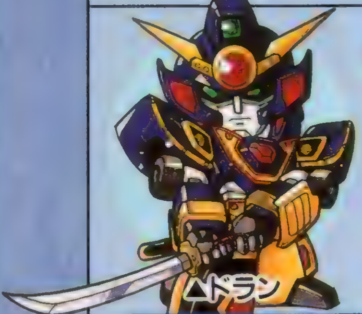
凶悪なロボット犯罪に対抗するため設立された、警視庁ブレイブポリスの活躍を描くシリーズ第5弾。主人公勇太とAI刑事デッカードとの交流を軸に、AI刑事たちの〝心を持ったが故の葛藤(かっとう)〟も丹念に描かれ、ハードな印象の作品となっている。

▲デッカード

▶ジェイデッカー

パワーアップの系譜

- デッカード＋ジェイローダー → ジェイデッカー
- デューク＋ファイヤーローダー → デュークファイヤー
- ジェイデッカー＋デュークファイヤー → ファイヤージェイデッカー
- ファイヤージェイデッカー＋ガンマックス → ファイヤージェイデッカーマックスキャノンモード

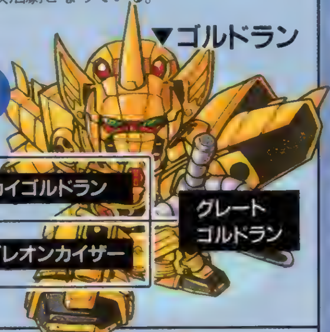


黄金勇者ゴルドラン

▶95年2月〜96年1月放送(全48話)

8つのパワーストーンに眠る勇者を目覚めさせるため、冒険へと旅立つ3人の少年を主人公としたシリーズ第6弾。ひたすらギャグとアクションに徹したわかりやすい作品であり、さわやかで後味の良いドタバタ冒険活劇となっている。

▲ドラン



▼ゴルドラン

パワーアップの系譜

- ドラン＋ゴルゴン → ゴルドラン
- ゴルドラン＋空影 → スカイゴルドラン
- レオン＋カイザー → レオンカイザー
- レオンカイザー＋空影 → スカイレオンカイザー
- スカイゴルドラン＋スカイレオンカイザー → グレートゴルドラン

勇者指令ダグオン

▶96年2月〜97年1月放送(全48話)

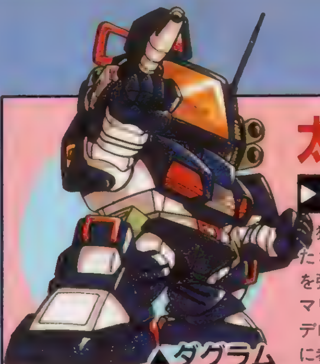
主人公が高校生であり、また勇者でもあるという大幅なイメージチェンジが図られたシリーズ異色作。ブレイブ星人により勇者としての使命を託された5人の高校生たちが、自ら勇者ダグオンへと変身し、宇宙監獄サルガッソの囚人たちと戦う。

▲ダグファイヤー

▼ファイヤーダグオン

パワーアップの系譜

- ファイヤージャンボ＋ファイヤーラダー＋ファイヤーレスキュー＋ダグファイヤー → ファイヤーダグオン
- ファイヤーショベル → パワーダグオン
- ファイヤーダグオン＋パワーダグオン → スーパーファイヤーダグオン



太陽の牙ダグラム

▶81年10月〜83年3月放送(全75話)

独立の気運高まる植民星デロイアを舞台にしたSFロボットアニメ。戦争ドラマという側面を強くアピールした作品。独立運動の指導者サマリン博士に心を動かされた地球人クリンは、デロイア独立を目指すゲリラ組織「太陽の牙」に参加。激しい戦いへと身を投じていく……。

▲ダグラム

装甲騎兵ボトムズ

▶83年4月〜84年3月放送(全52話)

放送から15年経った今もなお、根強いファンを持つハードSFアニメの金字塔。「機動戦士ガンダム」と双璧をなすリアルロボットアニメの傑作であり、監督の高橋良輔はこの作品で人気を不動のものにした。本編終了後も数々のOVAが制作されており、その人気の高さが伺える。

▲スコープドッグ

機甲界ガリアン

▶84年10月〜85年3月放送(全25話)

SF的な背景を持ちながらも、中世の騎士道的イメージの世界で展開するファンタジー風ロボットアニメ。征服王マーダルによって滅ぼされたボーダー家の王子ジョジョは、12年の時を経て戦士へと成長。伝説の鉄巨人ガリアンを駆り、マーダル打倒に立ち上がる。

▲ガリアン

緊急ミニ特集 気になるポイントを一問一答！

まだまだシステム面の謎が多い『ブレイブ・サーガ』。そこで、気になるポイントをいくつかピックアップして、メーカーさんにFAXで質問してみたぞ。

——ビルドチームやダイバーズなど各原作に登場するサポート的なロボットは登場するのでしょうか?

早坂：登場します!

——タクティクスマップ上で自由に合体・分離は可能なのでしょうか?

早坂：任意の合体は、できません。人によっては、「どれとどれが合体できるの?」となってしまいそうですから…。

——合体・パワーアップをした場合、それまでのレベルや能力値はどのように扱われるのでしょうか?

早坂：仕様を検討している最中です。

——ボトムズやダグラムなどパイロットの必要なユニットで、パイロットはどのように扱われるのでしょうか?

早坂：「乗り換え」のシステムはありません。

——各原作の敵キャラ(メカ)も登場するのでしょうか?

早坂：はい!(当然!)

——シナリオのボリュームはどれくらいありますか?

早坂：「勇者聖戦バーンガーン」が48話前後(TVアニメを意識して)、サブシナリオ50前後を予定しています。

——隠しキャラはいますか?

早坂：いる…と思います。

——それぞれの勇者は、技や武装のパワーアップ(改造)を行えますか?

早坂：技自体が大きく変化することはありません。パワーアップは可能です。

——シナリオ上の分岐は、ありますか?

早坂：あります。

㈱タカラ 早坂氏

「ブレイブ・サーガ」の企画・開発に携わる。イラストは氏をSD化したもの。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

独占情報満載!

ついに登場した最新作を徹底紹介だ!!

バックガイナー

飛翔編「うらぎりの戦場」

よみがえる勇者たち

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	
6/25 SLG	▶¥5,800 ▶ビング
	▶MC(1ブロック)

アニメーション満載のSF・SLG『バックガイナー』3部作の第2弾! 注目のビジュアルシーンを中心にストーリーを大紹介だ!!

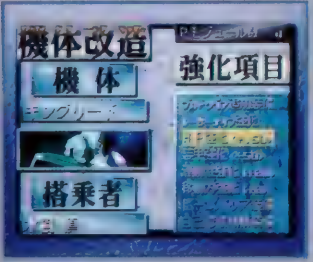
◆超美麗なOPアニメが追加された!!

◀OPのバックに流れる、今井由香さん（なつみ役）の歌にも注目だ。

新たな要素が加わったゲーム内容をチェック!!

ターン制、マップクリア方式などの基本システムはそのままに、機体の強化や難易度設定などの新要素をプラス。戦術部分やユニット（キャラクター）育成の楽しみが、より広がっているのだ。

▶難易度は、EASYとNORMALの2段階。



◀移動力やHPアップのほか、武器の強化なども可能となっている。

 ©VING

STAGE 10 ▶ 18

ステージ10-18 物語を大紹介!!

物語は、主人公である槙となつみが、突如街に出現した妖魔"リゴルズ"と、人型兵器"シェル"との戦闘に巻き込まれるところから始まる。リゴルズと戦う組織「特機隊（警察庁特殊警察機動隊）」への入隊、2人の中に隠れていた力"ガイナー"の覚醒……次々に起こる出来事に翻弄される2人。はたして、リゴルズの目的、また正体とは何なのか？そして、突然の危機にさらされた人類の運命は!?

前作に続き、今回もアニメーションムービーによるイベントは多数用意されている。オリジナルのアニメ作品をまるまる楽しめると言っても過言じゃないほどのボリュームなのだ。しかもそのクオリティの高さは保証付きだ。

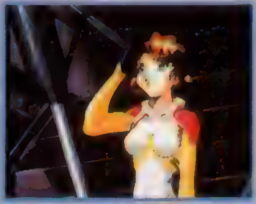
STAGE 10

ステージ10

壊滅！ 空自基地

鈴木舞子
ちょっと前まで女子大生をやっていた、のほほんとした感じの女の子。接近戦用軽シェル・ジ[illegible]に搭乗。

▼新隊員の舞子は、前作でリゴルズから救出された少女だ。



心の支えともいうべき瀬川隊長がリゴルズにさらわれ、意気消沈する特機隊員たち。新隊員の鈴木舞子を迎えるものの、今ひとつ盛り上がることができないでいた。そこに、航空自衛隊の基地が襲撃されているとの報が届き、隊長不在のまま出撃することになる。

現場に到着した槙たちに、ひびきは、自分たちが乗っているシェルとリゴルズの隠された関係についての秘密を語るのだった。

▲物語のキーパーソンの1人、モリマサがついに戦闘に参加。

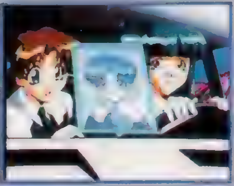
STAGE 11

ステージ11

激闘！ 民間空港

湊響子
瀬川の後輩で、[illegible]を[illegible]している。冷静沈着[illegible]格は[illegible]。[illegible]戦略用軽シェル・バイッシュ改に搭乗。

▼菜々美からの緊急連絡を受け、絵里と舞子は空港へ。



瀬川が抜けた穴を埋めるために、特機隊に新隊長がやってくることになった。しかし、瀬川を慕う隊員たちはそのことを快く思わず、ふてくされ気味。そんなとき、民間の空港にリゴルズが襲撃を仕掛けてきた。槙たちは、もやもやした気持ちを抱えたまま、出撃するのだが……。

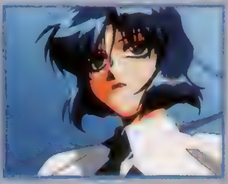
▶着任早々、バイッシュ改に乗り込む、新隊長の湊響子

STAGE 12

ステージ12

瀬川の影

新隊長に馴染めず、よそよそしい態度を取る特機隊員たち。そこに突然、リゴルズにさらわれたはずの瀬川が帰ってきた。だが、彼女の様子がおかしいと感じた響子は、躊躇せず瀬川の胸を銃で撃ち抜くのだった。



▲うつろな感じの瀬川。いったいどうしてしまったのか!?

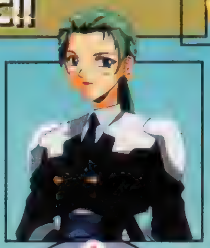
▲リゴルズのボス・ルシータが、ついに槙たちの前に姿を現した！

これが『ガイナー』で戦う、メインキャラクターたちだ!!

ここでは、前作から登場している特機隊のメインキャラクターたち7人を紹介していこう。

宮下絵里
[illegible]

苗場菜々美
[illegible]



相田ひびき
[illegible]

卓加紫
[illegible]

天代真
[illegible]

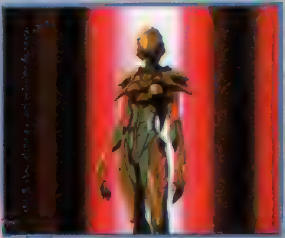
緑川なつみ
[illegible]なじみ。かなり気の強い性格だ。ガイナー・セルフィードに変身する。普段は空自用[illegible]兵[illegible]に搭乗。

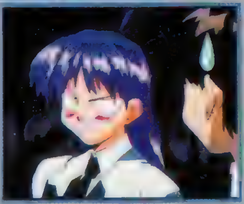
水樹槙
ちょっと気が弱い、本作の主人公。ガイナー・ライゼツに変身する。普段は接近戦用シェル・キングリードに搭乗。

▲麻生鈴音
多くの謎を秘めた美少女。ガイナー・ミズハに変身する。

STAGE 13
ステージ13
ミズハ出現

慎となつみが久しぶりに帰宅する途中、神社で警官に襲いかかるリゴルズと遭遇。ガイナーに変身した2人は、多数の妖魔たちを相手に戦いを開始するのだった。





▲2人の危機を救うため、ついに3人目のガイナーが登場！

◀「ギロッ！」という感じで、なつみに睨まれる慎。コミカルなシーンだ。

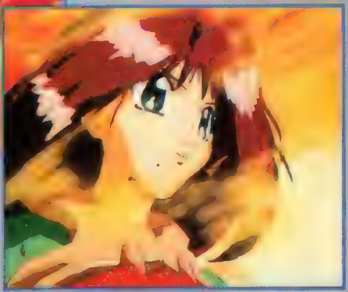
STAGE 14
ステージ14
古都は燃えて

過去からやってきたという鈴音に、いささか戸惑い気味の慎たち。そこに、京都で異変が起きたとの知らせが入り、一行は現地へ向かうことになる。鈴音の話によると、この異変は、過去にこの地に封印された妖魔ベッケルスが復活しようとしているためではないかというのだった。

◀京都に着いた一行は、異変の原因であるベッケルスの排除に向かう。

▶厳しい決意を胸に、妖魔を浄化すべく1人シェルを降りる鈴音。

妖魔を浄化せよ！



STAGE 15
ステージ15
爆発コンビナート

戦いの合間、つかの間の安らぎを満喫する隊員たち。だが、リゴルズはすでに次の行動を開始しており、港にあるコンビナートが襲撃を受けてしまう。奴らの狙いは、ここで密かに開発されていた新エネルギーらしいのだが……。

▶ここでは、隊員たちの普段の表情がのぞけるのだ。

◀ひとたび戦いが始まれば、再び彼女たちは戦士の顔になる。

ILLUST GALLERY
電撃PS独占！ イラストギャラリー

ゲーム中に見られるものから、ポスター用のイラストまで、超美麗なグラフィックの数々を一挙に独占大公開だ！

●飛翔編・ボーナスCG1
◀このイラストは、CDレーベルにも使用されたのだ。

●覚醒編・電撃攻略王表紙イラスト
◀慎となつみの後ろにいるのは、悲劇のヒロイン・瀬川隊長だ。

●覚醒編・初回特典ポスター
◀ちなみに今回のゲーム中も、あるところで見ることができる。

●飛翔編・ボーナスCG2
◀腰のあたりのラインがなんとも色っぽい、要お姉さまのサービスカット。

STAGE 16

ステージ16

突入リゴルズ基地

ついにリゴルズの本拠地が発見され、陸自・空自の攻撃部隊とともに、特機隊にも出動要請がきた。作戦決行前夜、生きて帰れる保証のない戦いを目前に、緊張してなかなか寝付けない慎となつみ。だが、それはほかの隊員たちも同じだった。

そして一夜が明け、リゴルズ対人間の、史上最大の戦いが始まった！

▲攻撃目標である富士の樹海を目指し、ヘリの大編隊が飛んでいく。

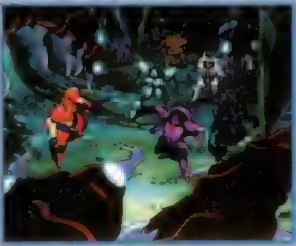
◀どうも、何か良からぬことを企んでいる様子の神田二佐。

STAGE 17

ステージ17

地下洞窟の戦い

リゴルズの基地がある洞窟へ進入をはたした、特機隊員たち。暗い洞窟を進む彼らの前に、突然巨大な怪虫たちが出現。鈴音によると、リゴルズがバイオ技術で作り出したモンスターらしい。そして、そこに敵の総参謀・ギジュウが現れた！



▶慎たちは、周囲を囲まれてしまう。

▲普段は明るく元気ななつみの顔に、これまでにない緊張が走る！

STAGE 18

ステージ18

うらぎりの戦場

洞窟の奥には、巨大な地底湖が広がっていた。神田二佐からの情報では、こんな湖はなかったはず。不安を覚える特機隊の面々。そこに、湖の底からギジュウが出現する。その姿を見て、思わず怒りの叫びをあげる鈴音。「ルシータよりも憎い仇！」という鈴音の言葉と、普段はおとなしい彼女が初めて見せた激しい怒りに驚く慎たち。リゴルズ基地攻防の決戦が、今始まる!!

▲リゴルズ最高の謀将・ギジュウ。

◀不気味な乗り物に乗って、湖の底から出現するギジュウたち。

鈴音の怒りの理由とは!?

▲鈴音の母とギジュウの間で、何か事件があったようだが……。

ILLUST GALLERY

●覚醒編・パッケージ

◀こちらにも瀬川隊長が登場。やはり、覚醒編の陰のヒロインは彼女なのかも。

●飛翔編・ボーナスCG4

◀今回新登場の舞子ちゃん。なお、この絵もCDレーベルに使用されている。

●電撃PSポスター

▲覚醒編の発売に合わせて、本誌のポスター付録用に描き下ろされたイラスト。ルシータが、かなり凶悪な感じに描かれているのだ。

●飛翔編・ボーナスCG3

▶華奢な体にゴツイ銃の組み合わせが○。銃マニアの絵里ならではの一枚だ。

●飛翔編・広告用イラスト

▶ゲームのOPにも使用されている。後ろにいるのは、もしかしてライゼツの第2形態か？

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

12人のヒロインをめぐって
日本全国を舞台に恋のバトル!

センチメン
SENTIMEN

まずは、12人のイベント

沢渡ほのか

温厚な性格で、同性の友だちからも好かれるタイプ。でも同年代の男の子は苦手で、面と向かうとうまく話すことができないのだ。

永倉えみる

語尾に「りゅん」と付ける、変わったしゃべり方をする。主人公のことを「ダーリン」と呼び、とっても慕っている。オカルトが趣味。

保坂美由紀

実家が老舗の呉服問屋で、和服に興味をもっている美由紀。文科系の女の子で、勉強ができる優等生タイプなのだ。

安達妙子

妙子は料理に掃除、裁縫などの家事が得意な家庭的な女の子。彼女の実家は酒屋を営んでいて、店の手伝いもよくしている。

星野明日香

流行モノに敏感な明日香は、自他共に認める超ミーハー娘。情報誌やTVをチェックし、アンテナを張り巡らして流行を追っている。

山本るりか

親しみやすく、カラッと明るい性格のるりか。いわゆる現代っ子で、男女問わずに友だちが多いタイプ。ウソつきが大嫌い。

©マーカス/サンライズ・三菱商事©BANPRESTO 1998

TVアニメも大好評の『センチメンタルジャーニー』。気になるPS版の開発は順調に進み、システム部分だけでなく、イベントのビジュアルも続々とアップしている。今回は、初公開のビジュアル画面に加え、現在判明しているゲームシステムを紹介！　見逃せない情報もあるから、しっかりチェック!!

センチメンタルジャーニー

7/23(予) TBL	▶¥6,800(予)　▶バンプレスト
	▶MC(ブロック数未定)、MT、4P同時プレイ可

タルジャーニー

T A L J O U R N E Y

ビジュアルを大公開だ!!

綾崎若菜

若菜は典型的な大和撫子タイプで、話し方や物腰が柔らかい。争いごとを嫌い、騒ぎがある場所へは近づかない。弓道部に所属。

杉原真奈美

人と会話するのが得意じゃなく、関わりを好まない真奈美。性格は穏やかで、感受性がとても豊か。自然と動物をこよなく愛している。

松岡千恵

アーティストを目指し、バンド活動を続けている千恵。自分の音楽に強いこだわりをもっている。気が強い性格で、意地っ張り。

森井夏穂

スポーツが得意な夏穂は、陸上部に所属していて、5000メートルでインターハイ出場の経験をもつ実力者。お好み焼きが得意。

七瀬　優

1人でいるのが好きなタイプ。ミステリアスで不思議な雰囲気を漂わせる女の子。自由な発想の持ち主で、感性が豊か。趣味は旅。

遠藤　晶

幼少の頃からバイオリンを習っていて、かなりの腕前。ハッキリものを言う女王様タイプで、時折大胆な行動をとることも……。

このゲームは、日本全国に散らばった12人のヒロインをライバルたちと奪い合う、新感覚の恋愛ボードゲーム。ヒロインたちはゲームスタート時、全国マップの各都道府県にランダムで配置される。お目当ての女の子のいる場所へ行って旅行に誘えば、旅行中に好感度を上げることができるのだ。最終的に女の子からの好感度が一番高いプレイヤーが勝ちになるぞ。お気に入りのヒロインは、必ずゲットするようにしよう！

▶ヒロインを連れて旅ができるなんて、夢みたいだよね。

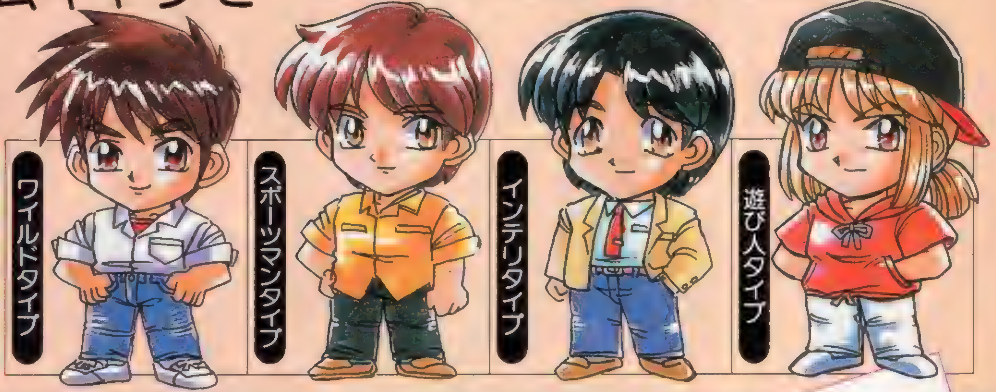
あなたからのお誘い、楽しみに待ってます!

とっても気になる恋愛ボードゲームの内容をチェック!

CHECK 1 4つのタイプから主人公キャラを選択

プレイヤーは、４タイプの主人公の中から自分のキャラを選択できる。ゲームは１人、多人数プレイに関わらず、４人のプレイヤー（ＣＯＭ含む）で進行し、お目当ての女の子を奪い合っていくのだ。ちなみにタイプによっての有利不利はないので、純粋に自分の気分で選んでも大丈夫だぞ。

▼ライバルたちがひしめき合う！



CHECK 2 女の子が気に入る旅行プランを立てよう

ゲーム中に入手できるプランカードで、女の子を旅行に誘うことができる。カードを使用すると５都市巡りやお好み焼き行商、カード発見の旅など、旅のプランがメニューで表示されるので、女の子をどの旅行に誘うか選択するのだ。もし、選んだプランを女の子が気に入らないと、断られてしまうこともあるぞ。

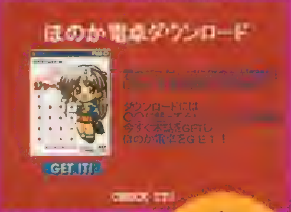
▲誘った女の子が気に入るプランを選ぶのが重要。女の子の好みを考えないと、誘いは失敗してしまうぞ。

▶一緒に旅行ができれば好感度が上がり、こんなビジュアルシーンを見るチャンスもあるのだ。もちろんしゃべるぞ。

情報1 『センチメンタルジャーニー』のHP(ホームページ)開設!

ゲームやTVアニメ、グッズなどの最新情報を知ることができる『センチメンタルジャーニー』のHPがスタート！ しかも、HPで下のパスワードを入力すれば、沢渡ほのかのオリジナル電卓がダウンロードできるぞ。

アドレス http://www.senti-j.com



▲▶パスワードは、英字数字ともに半角で入力すること。英字は小文字で入力しないとダメなので注意しよう。

パスワードは sa4

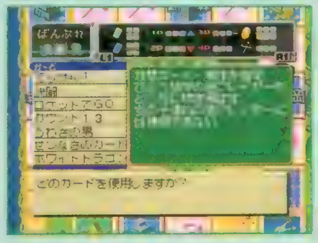
情報2 TVアニメ主題歌発売!

現在テレビ東京で放映中のTVアニメ「センチメンタルジャーニー——12都市12少女物語——」で使用されている主題歌「天使にあいたくて」とエンディングテーマ「Keep On Smile」が収録されているCDシングルが絶賛発売中！ また、これに続いて6月5日と7月5日にオリジナルサウンドトラック1・2がそれぞれ発売されるぞ。これは買うっきゃない!!

◀これが、CDシングルのジャケット。発売予定のサントラアルバムも合わせて、ゲットしようね！

CHECK 3 いろいろなカードを利用してライバルたちに差をつけろ！

カードには旅のプランのほかにもライバルをジャマしたり、ゲーム展開が有利になるものなど、44種類が用意されているのだ。ライバルを攻撃して連れている女の子との恋路をジャマすることや、逆に攻撃から身を守ったりとカードによる駆け引きが熱いぞ。また、目的地まで一気にマスを進めることができたり、自分が連れている女の子の好感度を上げることができるお得なモノもあるのだ。カードの使い方が、勝敗を大きく左右しそう。ライバルの動向にも注意！



◀▼これは“てっけん”という攻撃カードを使用して、ライバルをどこかの都市に吹っ飛ばしているところ。連れているヒロインも一緒に吹っ飛ばすことができるぞ。

成功!

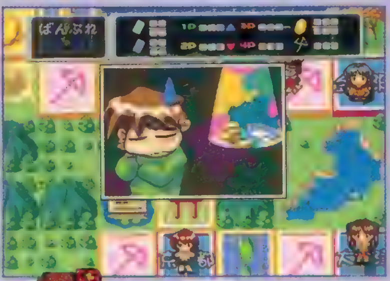
失敗!

▲▶指定した都市へ一気に移動ができる“ロケットでGO”。ただし、成功確率は3分の1で、失敗するとどこかへ飛ばされてしまうのだ。

CHECK 4 アッと驚くイベントがキミを待つ!!

ボードゲームということでマスに止まると、さまざまなイベントが発生する。イベントはカードやメダルが手に入るラッキーなものと、アイテムを失ってしまうアンラッキーイベントの2種類がある。サイコロの目が、運命を握っているってワケだ。また、マップ上には、カードが買えるショップや一緒にお願い事をすると女の子の好感度が上がる神社といった場所がある。移動ルートも重要になりそう。

▼イベントが発生！ これは全体イベントで、プレイヤーが所有しているメダルが、全員一律になるのだ。



◀▲コイツは、お邪魔キャラの花子さん。不幸なことが次々と……。

⬅おじゃまキャラ・花子さん

※電撃G'sマガジン、Bーマガジンにも、ほかのキャラのパスワードが載っているので見てみよう。なおこれ以外のキャラのパスワードについては、お答えできませんのでご了承ください。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

熱血少女たちの織りなす 野球チーム育成SLG第2弾の最新スクープをお届け!!

野球に青春を捧げた少女たちの2度目の熱い夏が今始まる…

スポーツチーム育成SLGの先駆けとして、根強いファンを持つ『ドキドキ プリティリーグ』に、待望の続編がついに登場! 続編といっても前作の続きではなく、登場キャラや世界観などを生かした作品で、ストーリー性やゲーム性、さらにゲームシステムなどを一新した前作をはるかに上回るものとなっているぞ。今回は、ヒロインたちに負けず劣らずの個性を誇るライバルキャラに加え、気になるゲームシステムをバッチリ紹介。

ドキドキ プリティリーグ
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記
Nekketsu-Otome-Seisyunki

ドキドキ プリティリーグ
熱血乙女青春記

8月(予)	▶¥5,800(CD3枚組) ▶エクシングエンタテイメント
育成SLG	▶MC(3ブロック)

 ©XING 1998 キャラクターデザイン・作画監修/香川久 ※画面は開発中のものです。

霞ケ浦高校女子野球部の前に立ちはだかるライバルたち!

ゲーム中には、前作同様、霞ケ浦高校女子野球部に因縁のあるライバルキャラが登場する。彼女たちライバルキャラも、ヒロインである霞ケ浦高校女子野球部の面々に匹敵する個性派ぞろい。しかもライバルキャラの中には、意外な秘密を持つキャラも……!? 彼女たちを交えて、どんなストーリーが繰り広げられるのか、今から非常に楽しみだ。ここでは、そんなライバルキャラたちを紹介！

明るく元気ながんばり屋

具志堅洋子
YOKO-GUSHIKEN

優勝候補の筆頭である嘉手納実業高校のキャプテン。明るい頑張り屋だが、逆に歯止めがきかず、怪我をすることも多い。

心穏やかな野々原・牧野の友人

楠 芹香
SERIKA-KUSUNOKI

杉並工業高校女子野球部のキャプテンで、野々原や牧野とは友だち同士。優しく人当たりが穏やかだが、芯は強い。

内気で心優しい少女

神竜 静

青雲女学園野球部副キャプテン。晶の双子の妹で、内気で優しい性格。やりたい放題の姉に内心困りつつも、慕っている。

自意識過剰な暴れん坊

神竜 晶

優勝候補の一角、青雲女学園野球部のキャプテン。わがままで自意識過剰だが、妹のことだけは常に気にかけている。

頭脳プレイを得意とする才媛

堂崎美樹
MIKI-DOZAKI

筑波医科大学付属桜ケ丘高校野球部キャプテン。理知的で冷静な性格で、データによる徹底した管理野球を推進している。

ちょっとノー天気だけど実力は未知数

聖 真琴
MAKOTO-HIJIRI

純心女学園野球部のキャプテン。野球の実力はかなりのものだが、判断力に欠ける。学校内では弱小クラブとみなされている。

自称常勝不敗の天才少女

朝霧かすみ
KASUMI-ASAGIRI

聖エリーゼ学園野球部のキャプテン。小学生チームを相手に常勝不敗を誇り、自分を超高校級の天才と思い込んでいる。

ゲームの基本的な進行手順を紹介!!

ここでは、ゲームの基本的な進め方を紹介しよう。同じ育成SLGというジャンルでありながら、前作と比べ、今作ではゲームシステムが細部で大幅に変更され、より自由度の高い育成が楽しめるようになっている。監督であるプレイヤーの意図が、チーム作りに大きく反映されるようになっているのだ。

選手全員の1週間の練習メニューを考える!

平日

1週間は、月～金までが平日、土日が休日となっている。平日は、1日につき1回のスケジュールコマンドの実行が可能で、プレイヤーは、選手1人1人のスケジュールをそれぞれ決定してやることになる。基本的には、この平日パートが、育成のメインとなっているといっていいだろう。また、前作とは違い、今回はポジションによって重要視されるパラメータが変わってくるので、各選手のポジションに応じた練習メニューを考えてやる必要がある。逆に言えば、スケジュールの組み方次第で、本来のスタメンとポジションを変えた、独自のチームを作り上げることも可能なのだ。

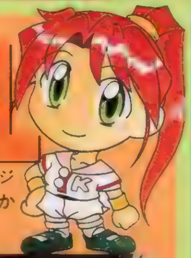
◀パラメータの変化は、毎日のスケジュール実行後に確認することが可能だ。全員分を把握するのは少々大変だけど。

でも難しく考える必要はナシ!

全員分のスケジュールを組むのが面倒なら、放っておいてもいい。すると、選手たちが自分の判断でスケジュールを決定し、それを実行してくれるのだ。ただ、うまく[illegible]の方がバランスよく育つかも!?

◀[illegible]

MANUAL マニュアル



1日単位で設定できるスケジュールメニュー。一定のパラメータを集中して上げたいときに効果が高い。初期状態では7種類が用意されているが、状況によって最大で15種類まで増える。中には浅井の発明によって増える練習メニューもあるが……。なお、スケジュール実行時には成功と失敗があり、失敗するとパラメータが上がりづらく、場合によっては怪我をしてしまうこともある。

▼1日単位でスケジュールを組む。細かい調整が可能だ。

マニュアルの基本練習コマンド

投げ込み
投球力、制球力がアップ。ピッチャーにとって重要。

打ち込み
打撃力、選球力がアップ。攻撃重視ならこれを主体に。

ノック
走力、捕球力がアップ。守備、走塁に影響を与える。

基礎運動
主に根性がアップ。ピンチに強くなる……!?

持久走
主に体力がアップする。序盤はこれで。

ダッシュ
主に走力がアップする。機動力野球には必須。

野球勉強
判断力がアップする。内野手にとって重要。

休み
体力を回復する。怪我を避けるためにも、こまめに。

AUTO オート

1週間分、まとめてスケジュールを組むことになる練習メニュー。いくつかのパラメータを、少しずつ上げることが可能だ。細かい設定は面倒だけど、選手が勝手にスケジュールを組むのは不安、というときはこれで。

◀1週間分の練習メニューをワンタッチで設定できるので非常に便利。

オートの練習コマンド

投球練習中心
投球力と制球力が主にアップする。マニュアルの投げ込みと、内容的には大体同じと考えていいだろう。要するに、ピッチャー向きの練習メニューだ。

打撃練習中心
打撃力、選球力が主にアップする。こちらはマニュアルの打ち込みと内容的に大体同じ。3、4、5番のクリーンナップに、主に使うことになるだろう。

守備練習中心
捕球力、走力が主にアップする。マニュアルのノック、ダッシュを組み合わせたものと考えていいだろう。ショートやサード、外野に多用するであろうコマンドだ。

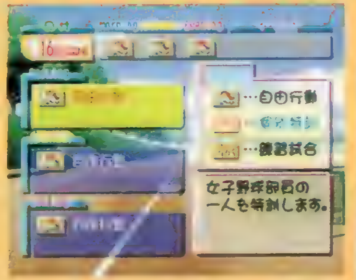
基礎運動中心
体力と根性が主にアップする。マニュアルの基礎運動と持久走を組み合わせた感じのメニュー。粘り強いチーム作りには不可欠だ。

野球勉強中心
主に判断力がアップする。文字どおり、マニュアルの野球勉強とほぼ同じ効果を持つ練習メニューだ。内野手にとっては地味ながら重要な練習となるはずだ。

チームの強さを確認？ それとも休日ならではの会話を楽しむ？

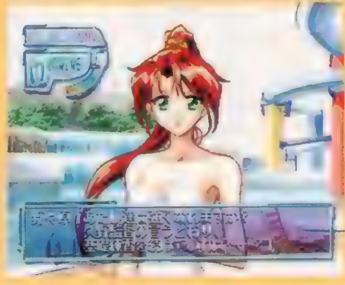
休日

休日は平日と違い、１日が３ブロックに分かれていて、１ブロックあたり１つのコマンドを実行可能。つまり、土日で合計６つのコマンドを実行可能なわけだ。信頼度が低いと、試合中に選手が言うことを聞いてくれなかったりするので、まずは自由行動を多めに取って、信頼度を上げておくといいだろう。ちなみに、休日のスケジュールに手を加えなかった場合は、すべて自由行動になってしまうので注意しよう。



▲チームを直接的に強化するための個別特訓か、間接的に強化するための自由行動か。

▼自由行動にするとイベントが発生することも。各キャラのストーリーが進展する。



自由行動

自由行動１ブロックにつき１回、街のどこかへ行くことができる。誰かに会えれば、会話イベントが発生するのだ。これにより、プレイヤーに対する信頼度や好感度がアップする。

マップを移動

◀妖精カーソルを動かして、行きたいところを選択する。なお、自由行動にすると選手の疲労も回復する。

誰かに会えれば会話イベント

▶マップを移動して、うまく誰かに会うことができれば、会話イベントが発生するのだ。

さらに条件を満たせば

イベントCGも!!

個別特訓

▶個別練習のメニューは、平日練習のマニュアルと同じ。

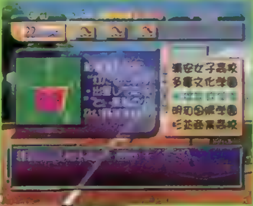
▶練習が終わるとこんなメッセージが。これは練習成功時。

休日にも、練習をすることが可能だ。これが個別特訓。個別特訓をすると、平日の練習時以上のパラメータアップが期待できる。ただしこれは、休日の１ブロックにつき、１人だけしか実行することができない。うまく使いこなせば選手の能力が上がってチーム力の強化につながるし、選手の信頼度もアップする。しかし、疲労が溜まりやすく、選手が怪我をしてしまうこともあるので注意が必要だ。

練習試合

休日には、練習試合を組むことも可能。毎週月曜日のスケジュール決定の際に、相手校を選択し、練習試合を申し込むことで成立する。ただし、場合によっては断られてしまうこともある。また、逆に他校から練習試合を求められることもあり、この場合は承諾すれば休日に練習試合が組まれることになる。なお、練習試合もほかの休日スケジュールと同じく、１回につき１ブロックを必要とする。試合中は、プレイヤーは選手にサインを出すことが可能。選手の信頼度によってはサインを無視されることもあるので、普段から信頼度を高めておく必要があるぞ。

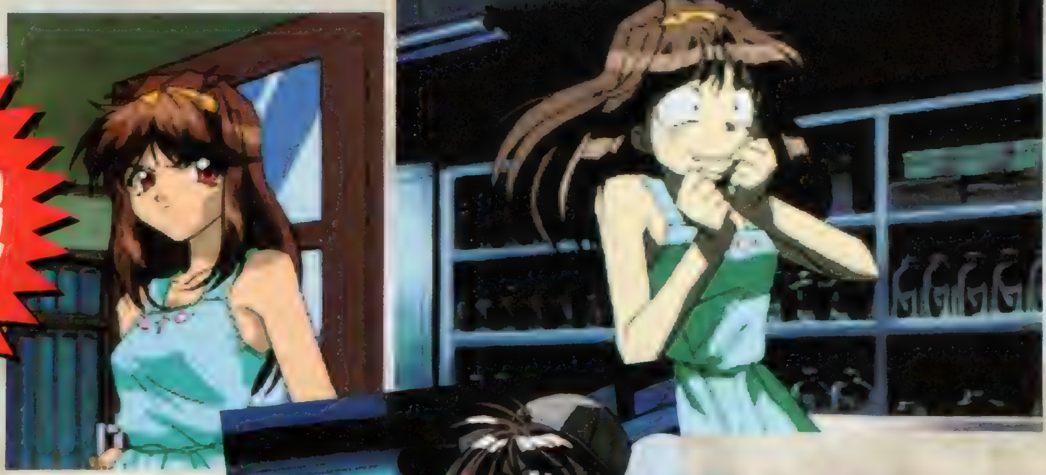
▼練習試合は、相手校を５校から選択可能になった。



◀試合中は選手にサインを出す。これを省いたオートモードもアリ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

時をかける少女



本誌独占の第2弾
最新情報公開
ゲームの見どころ&注目のストーリーをいち早くチェックだ！

なんと主題歌はユーミンが担当！

なんと「時をかける少女」の主題歌に、あのユーミンこと松任谷由実さんの曲が使用されることに決定した！　使用される曲は、1997年に劇場公開された角川春樹事務所版「時をかける少女」の主題歌「時のカンツォーネ」。1983年に原田知世さんが歌ってヒットした「時をかける少女」の歌詞はそのままに、メロディラインだけを変えたこの曲は、ファンならずとも一度は耳にしたことがあるハズ。この大物アーティストの曲が、ゲームをさらに盛り上げてくれるのは間違いなしだ！

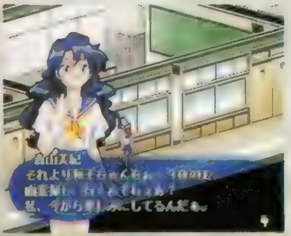
ストーリーが現代風にアレンジされ、原作とはまた違った魅力でゲーム化された「時をかける少女」。今号ではシステム面での見どころと、新たな純愛物語に生まれ変わったストーリーに迫っていくぞ！

時をかける少女

夏予定	▶¥5,800(予)　▶バンダイ
AVG	▶MC(1ブロック)

4つの見どころからゲーム版『時をかける少女』の魅力に迫る！

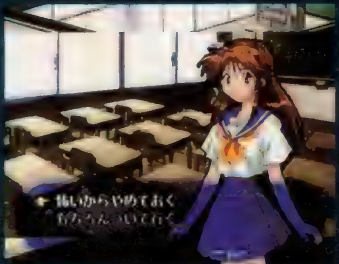
アレンジが加えられたゲーム版ならではのストーリーはもちろんだが、もう1本の柱といえるシステムがどうなるのかも大いに気になるところ。そこで、まずはシステム面から見たゲームの見どころをバッチリ紹介していくぞ。快適なプレイを実現しつつ、ストーリーを盛り上げる画期的なゲームシステムの数々に注目すべし！



▲システムは簡潔でわかりやすく、AVGが苦手でも気軽に楽しめる。

ゲームの見どころ1 4種類の結末が待つマルチエンディング方式

ゲーム版「時をかける少女」には、プレイヤーがどのようにゲームを進めたかによって結末が変化する、マルチエンディングのシステムが採用されている。用意されているエンディングは全部で4種類。物語がどんな結末を迎えるかは、すべてプレイヤーにかかっているぞ。ひょっとすると、小説や映画とは違うラストシーンに行き着くこともあるかも……？



◀主人公、芳山和子の未来に待つ4つの結末、キミが見る未来は……？

ゲームの見どころ2 フィールドの移動と会話を中心にゲームは進行していく

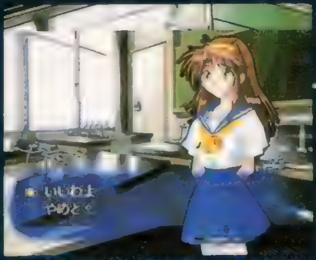
▲ストーリーのカギになる重要な会話をしっかりこなしておかないと、話が先に進まないぞ。

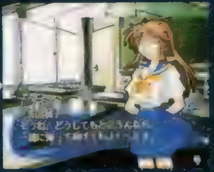
▼中に入れる場所ではこのように、場所の名前が表示される。

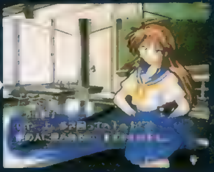
▲ナナメ見下ろし型のフィールドをくまなく探索するのだ。

ゲームは基本的に、主人公を操作してフィールドを移動しつつ、登場人物たちと会話をかわすことで進行する。ストーリーの中で会話は重要な役割を持っていて、そのバリエーションはとても多彩。内容に富んだ会話のやりとりを重ねながら物語を進めるのが、ゲームの大きな楽しみだぞ。

ゲームの見どころ3 選択肢の答え方によって違った展開が楽しめる！



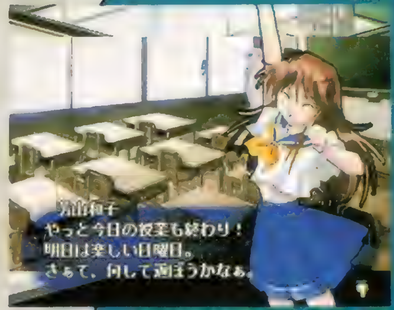




▲たとえば、最初のシーンでクラスメイトの深町一夫から「いっしょに帰ろう」と誘われる場面。選んだ選択肢で、和子の反応が変わる。

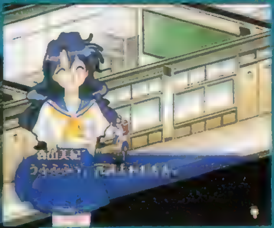
会話の内容に豊富なバリエーションを持たせているのが、会話中に挿入されるさまざまな選択肢だ。これは話している相手が何かを問いかけてきた場合などに出現し、プレイヤーは用意されている返答の中から好きなものを選べるのだ。もちろん、選んだ返答によって相手の反応も変わるので、選択肢の数だけ違うパターンの会話が楽しめるというワケ。選択肢の内容は、ストーリーの本筋に関わるものから、コミカルな軽いノリのものまで多種多様。どれを選ぶか、思わず迷ってしまうハズ。

ゲームの見どころ4 雰囲気で変わるキャラクターたちの豊かな表情に注目！



▲表情のグラフィックは、キャラクターごとに数多く用意されている。見ているだけで楽しくなるぞ。

▼シーンによって変わるコスチュームにも注目だ



▲表情にはキャラクターの性格や個性がよく表れているぞ。

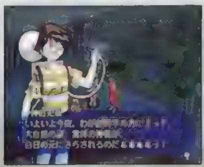
セリフの内容にあわせて変化する、キャラクターたちの豊かな表情も本作の見逃せないポイント。陽気な場面では笑顔というように、キャラクターがいろいろな場面で見せる表情やポーズからは喜怒哀楽の感情がひしひしと伝わってきて、ストーリーの雰囲気を盛り上げるぞ。これもまた、ゲームに欠かせない大事なエッセンスだ。

時をかける少女

©筒井康隆／ダイナミック企画 ©「時をかける少女」製作委員会 イラスト／桜野みねね ©BANDAI 1988

ラベンダーの香りから始まる、時を超えるストーリー 物語の発端となる序盤の4つのシーンを紹介！

ゲーム版「時をかける少女」の物語は、1991年の鎌倉市から幕を開ける。主人公の芳山和子は、ある事件をきっかけにタイムリープ（時間跳躍）の能力を身につけてしまい、さまざまな年代に移動することになるのだ。ここでは物語のプロローグにあたる4つのシーンの内容を紹介するぞ。



▶幽霊調査に参加したことから、和子は数奇な運命に巻き込まれていく。

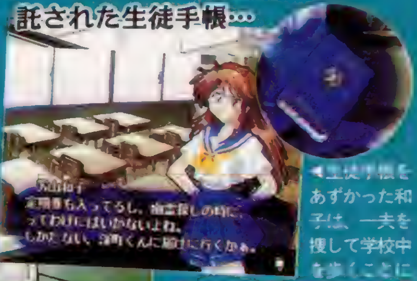
DATE:1991.07.06 放課後・校内

平和な午後に、数奇な運命の歯車が回り始める……。

SCENE 1「一夫を捜す土曜日の放課後」

のどかな雰囲気の土曜日の放課後、夜に予定されている幽霊の調査について真理子と話をしていた和子は、吾朗から一夫の生徒手帳を手渡される。それを一夫に届けてほしいと頼まれ、しぶしぶ引き受けた和子だが……。

託された生徒手帳…



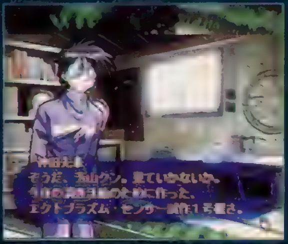
◀生徒手帳をあずかった和子は、一夫を捜して学校中を歩くことに

理科室にいた一夫に対して和子は……!?

やっとのことで、一夫が理科室の掃除当番であることをつきとめた和子。しかし彼女は、理科室で突然姿を現した一夫を噂の幽霊と勘違いして、大声で叫んでしまうのだ。

SCENE CHECK 超科学研究同好会の会長

生徒手帳を届けるために、校内のどこかにいる一夫を捜すこのシーン。ここでは超科学研究同好会（通称、超科研）の会長である神田や、クラスメートの森山美紀など、ゲーム版オリジナルの主要キャラも登場する。彼らも物語に深く関わってくるぞ。



▲怪しい性格の超科研会長、神田。幽霊調査はほかならぬ彼の立案だ。

DATE:1991.07.06

別れにもらった花のしおりは、甘い香りのラベンダー。

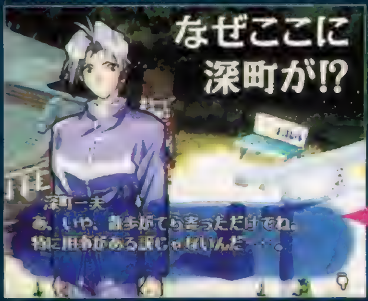
SCENE 2「下校途中での出来事」

さんざん校内を歩き回った末に、理科室で一夫を見つけて生徒手帳を渡した和子。彼女はそのまま、一夫といっしょに下校する。思い出話に花を咲かせ、幽霊調査の集合時間を確認して南鎌倉駅で別れる2人。だが、帰宅の途中で一本杉のある相土神社に立ち寄った和子は、駅で別れたばかりの一夫と再び顔を会わせる。

一夫との思い出

昔を思い出した和子は、幼い頃の想いを語る。

なぜここに深町が!?

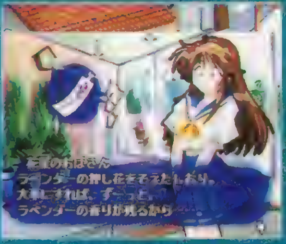


相土神社の一本杉

一本杉に彫られた古い落書きをじっと見つめる一夫。何か特別な思い入れがあるのだろうか？

SCENE CHECK フラワーショップの閉店

このシーンでは、駅で一夫と別れたあとに、商店街などの街並みを散策できる。ここでフラワーショップに行くと、ショップの女主人が引っ越しの準備を進めているのだ。彼女は別れの記念にと、ラベンダーの押し花をそえた「しおり」を和子に渡す。



▲急な引っ越しに寂しさを隠せない和子に、女主人はしおりを手渡す。

物語の中核をなす主要キャラクターたちを紹介！

ここでは今までの記事のおさらいをかねて物語の主要キャラクターたちを紹介！　上のストーリー紹介とあわせてチェックすれば、より深いところまでゲーム版『時をかける少女』の世界に踏み込めるハズ。人気漫画家の桜野みねね氏がデザインしたキャラクターにも注目なのだ。

芳山和子

時間跳躍の能力を身につけた少女

南鎌倉高等学校に通う物語のヒロイン。幽霊調査に参加していたとき、ラベンダーの香りを嗅いだことをきっかけにタイムリープの能力を身につけてしまう。

深町一夫

どこか謎めいた和子のクラスメイト

クールで大人びた雰囲気を持つ、和子のクラスメイト。小学生の頃に事故で両親を亡くしており、現在は祖母と2人で暮らしている。和子たちとはその頃からのつきあい。

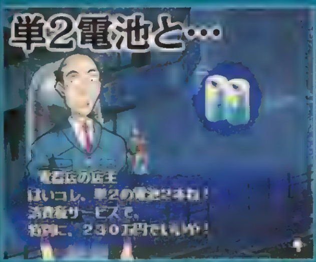
DATE.1991.07.06 夜・自宅 午後9時の冒険、夜の学校に集う友人たち。

SCENE3「幽霊調査隊集合」

そして、幽霊調査がおこなわれる土曜日の夜。「懐中電灯を用意してほしい」という真理子からの電話を受けた和子は、両親の目を盗んで自宅を抜け出したあと、電気屋で乾電池、コンビニで懐中電灯を購入する。そのまま待ち合わせ場所の学校へと向かう。

夜の外出はドキドキ!?
家族に見つからないよう家を出ようとした和子はしかし、妹の友子に現場を押さえられる。ここで友子は、なんと口止め料を請求するのだ。

単2電池と…



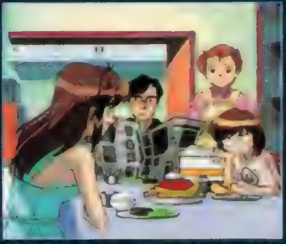
▲古くさいギャグで笑いを取ろうとする電気屋のオヤジ。ダジャレ好きな人物らしい。

懐中電灯

▲ゲームの時代設定は1991年なので、コンビニがあっても不思議ではないのだ

SCENE CHECK 和子の家族構成

芳山家の人々が初めて登場するこのシーン。家族構成は原作と同じ、両親と妹が1人というものだ。その中で妹の友子は、家を閉め出されて玄関先で笛を吹いていたり、夜に外出する和子を見て口止め料をせびったりと、活躍(？)の場は多いぞ。



▲ビジュアルシーンで紹介される芳山家の人々。アットホームな雰囲気。

DATE.1991.07.06 夜・学校 幽霊の正体見たり!? 和子にふりかかる怪奇現象。

SCENE4「夜の学校で見たものは?」

調査に集まったメンバーは、和子、一夫、真理子、吾朗、神田、美紀の6人。彼らは2人ずつのペアになり、学校内の探索を始める。そして、和子と一夫が怪しい人影を発見！ あとを追った2人は、その人影が理科室に入ったのを見て自分たちも理科室に踏み込む！

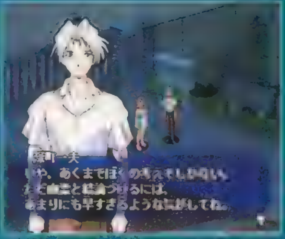
噂の幽霊が出現！
謎の人影を追って理科室に踏み込んだ2人だが、そのときほかのメンバーの悲鳴が聞こえ、一夫は様子を見に理科室を飛び出してしまう。

ラベンダーの香りを嗅いだ和子は…

◀理科室に取り残された和子は、そこで再び少女の幽霊を目撃して気絶する。そのとき、ラベンダーの香りがする謎の薬品を吸い込んでしまった……。

SCENE CHECK 一夫の秘密……?

幽霊の正体をつかむべく校内を探索するこのシーンで、和子は一夫とペアを組んで行動する。そんな中で一夫はときおり、幽霊に関してなにかを知っているかのような、意味深なセリフを語るぞ。彼がなんらかの秘密を握っているのは間違いない！



▲一夫が幽霊の調査に参加したのも、なにかの思惑があってのこと――？

浅倉吾朗
スポーツ好きの元気少年
和子の幼なじみで、野球部に所属するスポーツ好きの元気少年。その野球部は地区大会の初戦を突破したことがなく、栄えある1勝をつかむべく現在奮闘中。

神谷真理子
行動派の活発なお嬢様
新聞部に所属する、和子のクラスメイト。将来の夢は一流のジャーナリストになることという、行動派のお嬢様。和子とは幼稚園以来のつきあいで、大親友の間柄。

???
夜の学校に出没する謎の幽霊
夜の学校に出没する、美少女の幽霊。理科室に取り残された和子の前に現れ「私を…助けにきて…」と告げる。その言葉に込められた真意は、はたして……？

電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

猫なカ・ン・ケ・イ

未定 恋愛SLG	▶¥5,800　▶ビクターソフト
	▶MC（ブロック数未定）

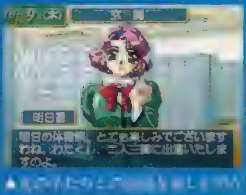
猫な カ・ン・ケ・イ

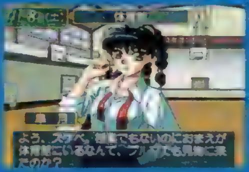
"女の子の秘密♥"がテーマのラブコメSLG

猫に変身する事ができるようになる不思議な力を持った「猫目石」。その石を手に入れた主人公の恋愛をコミカルに描いたラブコメSLGが、この『猫なカ・ン・ケ・イ』だ！ 今回は、大まかなゲームシステム＆ヒロインとなる7人の女の子の中から4人を紹介するぞ！

女の子たちとの会話を楽しもう！

「猫なカ・ン・ケ・イ」は、自分と同じ高校に通う7人の女の子のうちの1人とハッピーエンドを迎えることが目的の恋愛SLG。ただ、このジャンルにありがちな面倒なパラメータの調整（育成の要素）などもほとんどなく、AVGのノリで女の子との会話やデートを楽しむことができるのだ。





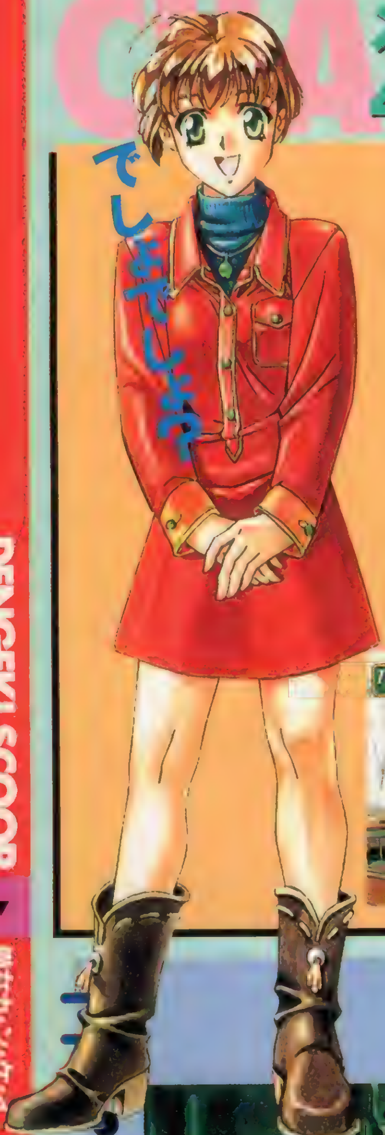
主人公は猫に変身！

このゲームの最大の特徴は、主人公が「猫目石」を使って猫に変身し、女の子の家を訪れることができる「猫モード」の存在だ。猫が主人公であることを知らない彼女たちは、普段は見せないような素顔を見せてくれたり、自分の悩み（秘密♥）を話してくれたりするのだ。普通の恋愛モノとはちょっと違ったドキドキな展開が楽しめるらしいぞ。

CHARACTERS

メインキャラクターのうち4人をピックアップして紹介!

この『猫なカ・ン・ケ・イ』に登場するヒロインは全部で7人。今回は、その中から4人の女の子をピックアップして紹介するぞ！



CHARACTER FILE 1 坂本ちはる Chiharu Sakamoto

主人公の家の隣に住んでいる、幼稚園の頃からの幼なじみの女の子。明るくさっぱりした性格とかわいい外見からか、同学年の男子生徒に人気が高い。主人公に対しては、双子の姉弟のように接している。学校での成績は可もなく不可もなくといったところ。だだ、スポーツは得意でソフトボール部のエースで４番を務めている。いつも明るい彼女なのだが、最近は妙に元気がない。

▲家が隣同士ということで、仲良く一緒に登校することもあるかもしれない。

◀どうやら主人公のことは、デキの悪い弟ぐらいにしか思っていないようだ。

▶まじめに話していても、いつの間にか彼女のペースに巻き込まれてしまう。

▼彼女との恋に生きるためには、魔術の実験台になるしかないのかも？

魔術、呪術の権威として名を馳せた祖父の影響を受け、魔術の研究を趣味……というか生きがいにしているオカルトマニアな女の子。その幼いしゃべり方とかわいい声に騙されて、怪しいお札やクスリの実験台にされてしまう男子生徒も多いとか。超常現象研究部の部長も務めているが、部員のほとんどは幽霊部員。彼女がここまで魔術に打ち込むのには、それなりの理由があるらしいのだが？

CHARACTER FILE 2 香坂まこ Mako Kosaka

©1998 Victor Interactive Software Inc. ©1998 OCTAGON ENTERTAINMENT Inc.

CHARACTER FILE 3
来生めぐみ
Megumi Kisugi

本人にその気はないが、主人公の通う御崎高校のアイドルと呼ばれている優しい女の子。病弱だった幼い頃、ハーブによって体質が改善され健康に。それ以来、ハーブにハマってしまい、ハーブの栽培が趣味になった。現在は実益をかねて、ハーブのお店でバイトをしている。成績は優秀だが、運動神経は限りなく0に近い。また、見かけによらず意志が強く、他人に頼らず生きていくのが信条らしい。

▲ハーブをこよなく愛する彼女は、植物全般が好きなようだ。

◀仲良くなれば、みんなのアイドルである彼女からお誘いがくることもあるのだ。

▶とにかく彼女の話は聞いていて楽しい。ちなみに彼女の夢は世界平和（笑）。

▼微笑みながら手紙を読む彼女。ひょっとして沖縄の彼からの手紙なのだろうか？

日本人の父とアメリカ人の母を持つハーフの女の子。2年ほど前に日本に移住してきたばかりなので、彼女の日本語はかなりおかしい。性格はとても明るく、積極的で、何事もはっきりさせないと気が済まないようだ。気さくで人気者の彼女の周りには、いつも人が集まり、笑いが絶えない。また、以前に住んでいた沖縄に彼氏がいる（遠距離恋愛中）せいなのか、海が見える場所が好き。

CHARACTER FILE 4
ジーナ桂城
Jeana Katsuragi

キャラボイス当てクイズ

突然だけど、今回紹介した4人の女の子たちを熱演している声優さん当てクイズを開催！ハガキに、住所・氏名・年齢と、キャラの名前＆その役を演じていると思う声優さんの名前を書いて（1枚につき1キャラ分だけ）下記のあて先まで送ってね。当たった人の中から抽選で1名（4キャラいるので合計4名）に、その声優さんのサイン色紙をプレゼントするぞ。しめ切りは6月11日（当日消印有効）。みんなの応募待ってるよ！

あて先　〒101-8305　（株）メディアワークス　電撃プレイステーション「猫なカ・ン・ケ・イ」クイズ係まで

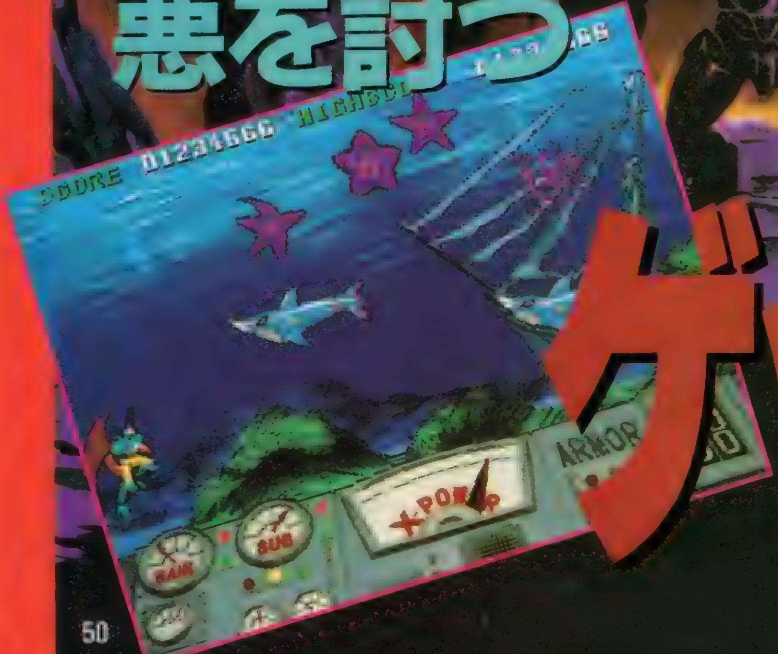
70年代のロボットアニメを彷彿とさせる燃えるロボットSTGがここに登場!

3つの力が悪を討つ

今の大人たちが少年時代に感じた熱い思いを再び蘇らせる熱血ロボットSTG『ゲッP-X』がPSに登場！　今回は、大人たちにはすごく懐かしく、子どもたちには新しい（?）主人公たちの搭乗するロボット「ゲッP-X」と、このゲームの注目すべき燃えるポイントをバッチリ紹介していこう！

ゲッP-X

冬予定 STG	▶価格未定　▶アローマ
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)



ゲッP-X

これが無敵のゲッP-Xの3段変形システムなのだ!

▶ゲッP-Xのタイプによって、攻撃方法や移動スピードが変化するのだ。

このゲームでは、主人公たちの乗る3機の戦闘機が合体することで無敵のロボット・ゲッP-Xになる（ゲーム中は戦闘機に分離することはない）。また、ゲッP-Xは状況に応じて3つのタイプに変形することも可能だ。

合体変形

X3号

格闘戦を重視したタイプ。スピードは遅いが、誘導ミサイルなどの武装が施されている。

メインパイロット：……天王寺 力

ゴツイ体格をした、気は優しくて力持ちな男。パンサー号のパイロットで、通称リキ（CV：たてかべ和也）。

X1号

射撃戦、格闘戦のどちらもバランスよくこなす、ゲッP-Xの基本となるタイプ。

メインパイロット：……百舌鳥 恵一

正義感が人一倍強く、曲がったことが嫌いな熱血漢。ファルコン号のパイロットで、通称ケイ（CV：神谷明）。

X2号

射撃戦を重視したタイプ。貫通レーザーなどの強力な射撃兵器を装備している。

メインパイロット：……放出 仁

その外見通り、クールでニヒルなナイスガイ。シャーク号のパイロットで、通称ジン（CV：速水奨）。

燃える！2つのポイントを紹介だ

ポイント1 歌が燃える!

このゲームでは、往年のロボットアニメのようにオープニングソングや挿入歌が用意されている。歌っているのは、ささきいさおや影山ヒロノブなどの豪華な顔ぶれなのだ！

▲串田アキラやクリスタルキングといった人たちも、熱唱しているのだ。

ポイント2 ステージデモが燃える

各ステージに、ストーリーを盛り上げるデモシーンが入るのも、このゲームの魅力の1つ。また、ヤマ場ともいえる場面では、美しいアニメーションによるムービーが流れるようになっているのだ！

©アローマ　メカデザイン／鈴木竜也・鈴木卓也　キャラデザイン／内田順久

電撃特報
DENGEKI SCOOP
9

超本格派3D格闘ACTの

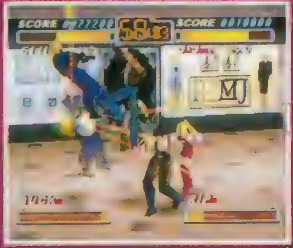
CRISISBEAT
クライシスビート

続報を入手!!

独自のシステムを導入し、ACT本来の面白さを追求した『クライシスビート』。今回は、新着イラストを公開すると共にゲームシステムを徹底的に大紹介!!

CRISISBEAT
クライシスビート
6.18(予) 3D・格闘ACT ▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)

CRISISBEAT
魅力的なゲームシステムを一挙大公開!!



ここでは、本作に導入された画期的かつ魅力的なシステムの数々を詳しく紹介していくぞ。しっかりチェックしよう!

◀スリリングな展開とド派手なアクションが魅力。

巧みなカメラワークでストーリーを演出!!

プレイ中には、アクションをよりカッコよく見せるためにさまざまな角度のカメラアングルが用意されている。視点は状況に応じて移り変わり、ストーリーを効果的に演出するのだ。

▼用意されたカメラアングルの種類は実に豊富。

◀多彩なカメラワークが臨場感を盛り上げるのだ。

敵から武器を入手することも可能

敵には、特殊警棒など武器を使う者もいる。その敵を倒せば武器を奪うことができ、戦いを有利に展開することもできるのだ。

▲特殊警棒の場合、殴るだけでなく投げつけることも可能。

フィールドにあるオブジェを使い敵をノックアウト!

▶テーブルを投げて敵を一掃!

▼敵めがけて椅子を蹴り飛ばせ!!

このゲームでは、フィールドに置かれているさまざまなオブジェを武器にすることができる。そのオブジェの利用方法は、数種類用意されているぞ。

こんなモノも利用できるぞ

◀[illegible]なツリーも武器になる。

◀デッキチェアも立派な武器の1つ。

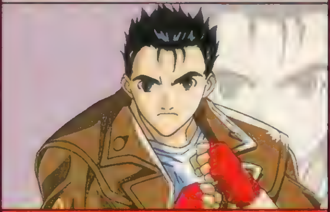
 ©BANDAI 1998

個性豊かな4キャラを大紹介!

豪華客船を襲撃した謎のテロリスト集団。彼らの野望を打ち崩すために立ち上がった4人のファイターを大紹介！　また、個々のキャラクターたちは、パンチ、キックボタンを特定の順番に押すことで独自の必殺技を繰り出すことができるようになっている。今回は数種類ある必殺技の中の1つをキャラクターごとに連続写真で紹介しよう。

▶それぞれのキャラ独自の必殺技、コンビネーションを駆使して敵と戦えるぞ。

エイジ・ガーランド



N.Y.市警の熱血刑事

ニューヨーク市警に所属する敏腕刑事で、すぐに熱くなる単純な性格の持ち主。相手の動きで相手を翻弄しつつ、スキをついて攻撃するスタイルを得意とする。

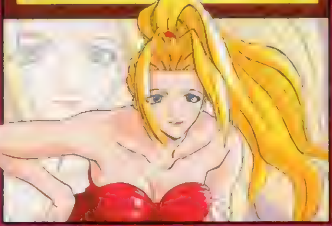
右の連続写真は、強烈なパンチとキックを交互に繰り出す「ハイブリッド・ラッシュ」。

J・J

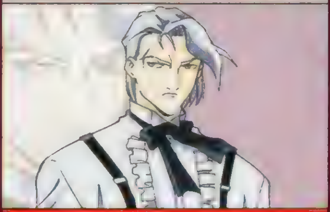
魅惑のスーパーモデル

その美貌ゆえにモデルへと転身した元プロレスラー。今回の事件では、過去の経験を生かした動作でパワフルなプロレス技の数々を披露してくれるぞ。

右の連続写真は、打撃技を連続で決めたあとに敵を投げる「ジャイアントスイング」。



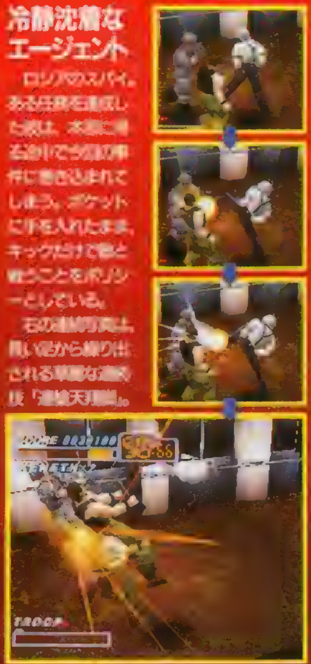
ケネス・キーロワ



冷静沈着なエージェント

ロシアのスパイ。ある任務を遂行した彼は、本国に帰る途中で今回の事件に巻き込まれてしまう。ポケットに手を入れたまま、キックだけで敵と戦うことをポリシーとしている。

右の連続写真は、低い体勢から繰り出される華麗な連続技「連续天翔脚」。

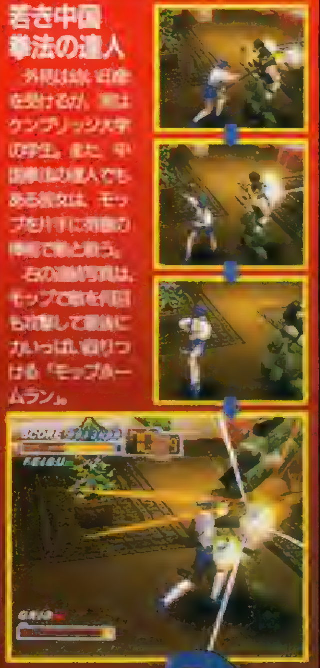


ヤン・H・フェイスウ

若き中国拳法の達人

外見は幼い印象を受けるが、実はケンブリッジ大学の学生。また、中国拳法の達人でもある彼女は、モップを片手に得意の棒術で敵と戦う。

右の連続写真は、モップで敵を何回も攻撃して最後にかっ飛ばし、殴りつける「モップホームラン」。



もちろん2人同時プレイも可能

2人同時プレイの際には、「エイジ」と「J・J」、「ケネス」と「フェイスウ」の2組のペアからどちらか片方を選ぶことになる。選んだペアによってストーリー展開やステージ構成などがまったく違ってくるのだ。

◀選んだペアによってステージの敵キャラの種類も違うので、攻略法も違ってくるのだ。

2人同時プレイならこんな戦い方もできるぞ!

1人ではツライ戦いも友だちとの2人同時プレイならとっても楽ちん。手強いボスとの戦闘でも、お互いに協力し合って戦えば怖いものなどないのだ。これぞ2人同時プレイの醍醐味！

▼敵1人を2人がかりでめった打ち！

◀味方がいると、敵に囲まれる心配はないはず。

発売を記念して3名の方に 豪華声優陣サイン色紙プレゼント

プレイヤーキャラの声を担当する、檜山修之さん、[illegible]さん、[illegible]さん、[illegible]さんの4人の豪華サイン入り色紙を3名さまにプレゼント！　欲しい方は下記あて先まで!!

【あて先】〒101-8305　(株)メディアワークス DPS編集部「クライシスビート」係まで（6月11日の消印まで有効です）

電撃特報
DENGEKI SCOOP
10

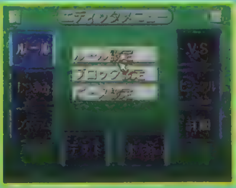
史上最強の落ちモノPZG作成ソフト
電撃コンストラクション

落ちゲーやろうぜ!

今号では声優ファン注目のSE&ボイスを大特集！細部までこだわった、そのスゴサを見よ!!

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	
6/25(予) ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT

世界最強の落ちモノPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』。今回はある意味ゲームの顔となる「SE&ボイス」と、落ちゲーこだわり派も大満足な「フィールドの設定」を紹介しよう。これでキミも『落ちゲー』にメロメロ？

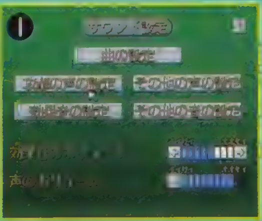


◀当然、今回紹介している以外にも落ちゲーに関する様々な設定が可能。

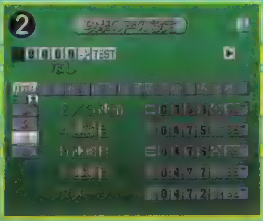
「落ちゲーやろうぜ!」がスゴイワケ その1 SE&ボイス総数なんと1823!!!

SE&ボイスっていうのは、いわゆるゲーム中の効果音のこと。「落ちゲーやろうぜ！」はこの効果音をものすごく細かく設定できるのだ！ピースが回転する時の音、勝利した時の声、3連鎖で敵に攻撃する時の声など、用意された1823種の音の中から自由に選択しよう！

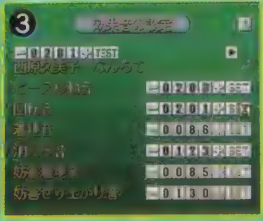
SE&ボイスの設定のしかた



◀サンプルゲームの設定を変更する所から始めよう。



◀プレイヤー毎に攻撃用のボイスなどを設定。



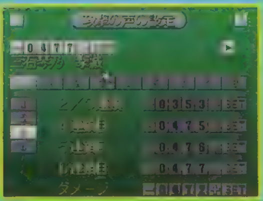
◀ピースの回転音を声に変えたりすると笑えます。

SE 古今東西、あらゆるSEを147種類収録!

ブロックが回転したときや、消えたときなどに使えるSEは全部で147種類も用意されている。基本的な爆発音や電子音、動物の鳴き声、水の音などから、「ポ〜ンチョ」、「ぷるぷれ」、「ぶわにぃ」といったヘンなものまで……。とりあえず、これだけあれば「もう、10年は大丈夫！」ってぐらい収録されているのだ。

ボイス 10人+αの人気声優さんたちが大熱演!

ボイスの種類は、各声優さん160種類以上だ。共通のモノでは「2連鎖！」、「3連鎖！」や「ふたつめ！」、「みっつめ！」といった攻撃のときに使えそうなモノから、「すちょぼろ〜ん」、「びでぶ」といった、やられボイスまでバッチリ収録。中には「100メートル」、「ちくわ」といった何に使うんだか意味不明なモノも。また、右で紹介しているようなそれぞれの声優さんにしかない、オリジナルボイスも10種類以上あるぞ。



▲サンプルゲームで使用されているボイスは、すべて使えるのだ。

ポリタン
キャラボイス：草尾毅

代表的ボイス：
正しい選択だ。いくぜ。仕込んでるよぉ〜。は〜ヒマヒマ。当然である！

お姉さん
キャラボイス：三石琴乃

代表的ボイス：
だいじょうぶかなぁ。勝ったです。トホホホ。ドヒャーン。なぜ？　連鎖したのに。

ケダモノ
キャラボイス：西原久美子

代表的ボイス：
スベテウンメイ。ケイコクスル。ナゼアラソウ。カンガエロ。シゼンハカイ。

少女
キャラボイス：かないみか

代表的ボイス：
楽しいですか？　いいですよねぇ。ちょっと眠いです。運が良かったです。

女子高生
キャラボイス：水谷優子

代表的ボイス：
お手柔らかに。い、いいですか？　あのぉ。勝てました。おらぁ。うぉぉぉ。

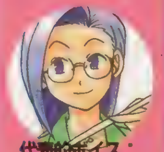
女子大生
キャラボイス：冬馬由美

代表的ボイス：
やろうか？　いくわよ。がんばってる？ほらほら。そろそろね。強い！

博士
キャラボイス：塩沢兼人

代表的ボイス：
よい選択だ。ムダな事を…。スゴイぞぉ。だーから庶民は。かなうわけないだろう。

女教師
キャラボイス：永島由子



代表的ボイス：
では始めましょう。準備はいい？　覚えた？　それね。もっと勉強しないと。

人妻
キャラボイス：天野由梨

代表的ボイス：
覚悟はいいですね。はじめますわよ。どうかしら。今から？ひどいことを。

外人
キャラボイス：萩森侚子

代表的ボイス：
調子ええわ。ポチポチやね。じゃそろそろ。勝ちや勝ちや。んなアホな。

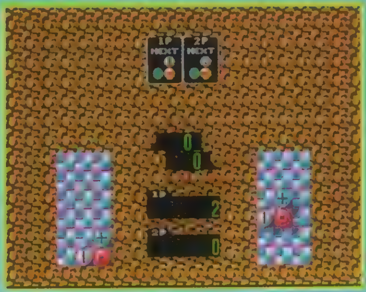
●名前募集！……何だか見たまんまの名前しか付いていないキャラたち（ポリタン、お姉さん、ケダモノを除く）に、ステキでイカス名前を付けてください。あなたのつけてくれた名前でゲームで登場するわけではないですけど　しかし、いずれ本で発表するので友だちに自慢できます。応募の際は官製ハガキにアナタの考えたそれぞれの名前を書いて、〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃プレイステーション編集部「落ちゲー名付け親募集」係まで！　しめ切りは6月25日（当日消印有効）です。もちろん自分の名前と住所、電話番号も忘れずにね。

「落ちゲーやろうぜ!」がスゴイワケ その2

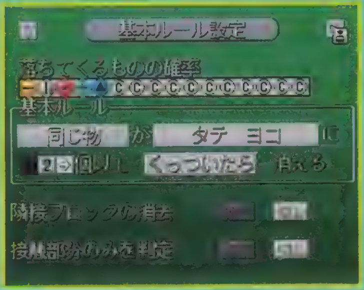
本格的なPZGも作れる

人とはひと味違った落ちゲーが作りたいなら「フィールドの設定」にもこだわろう。簡単設定やサンプルゲームなどで、ラクチンにオリジナル落ちゲーが作れるこのソフト。しかし慣れれば慣れるほど、より複雑な設定を試してみたくなるに違いない。そんなときはピースの落ちてくるスペース=「フィールド」の形を変えて見るのも手だ。日頃見慣れない、正方形に近いフィールドや、ものスゴク小さいフィールドでの落ちゲーはかなり新鮮だぞ!

▲普段見慣れない新鮮さだけでなく、連鎖をムチャな数仕込めたりする。あとはバランス次第。



▲こんなちっちゃなフィールドではゲームにならない! と決めつけるのは早計。工夫次第でイケるゲームになるかもしれない。

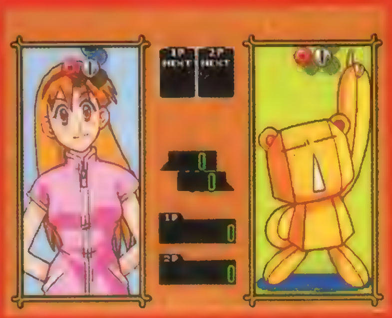


▲フィールドに合わせたルールを考える。まあ、最初は適当に設定して、実行テストを繰り返しながらバランスを取っていこう。

賞金総額100万円!! 落ちゲーグランプリ開催!!

「落ちゲーやろうぜ!」で読者のみんなが作ったデータを集めて、キング・オブ・落ちゲーを決定してしまおうという大会。名づけて〝落ちゲーグランプリ〟を、本誌と電撃プレイステーションDの2誌上で開催するぞ!

応募は3期に分けておこない、それぞれの期間ごとに、落ちゲーにはちょっとウルサイDPS編集部員の審査により、1位から3位までの入賞作を決定。それぞれに賞金が贈られる。さらに、この企画のもうひとつの目玉となるのが、入賞作はもちろん、それ以外の応募作品のほとんどが、セーブデータとして電撃PS-DのCD-ROMに収録されてしまうということ! キミの作った落ちゲーを全国に公表できるチャンスなのだ! そして、第1回から第3回までの応募作の中から、栄光のグランプリを決定することになる。グランプリの審査は、DPS編集部での選考に加え、Dに収録されたデータをプレイした読者からの投票が、大きく影響するぞ。また、審査員特別賞には、審査員それぞれのシュミが反映されると思われるので、あえてこちらを狙ってみるのもいいかも!? ちなみに、グランプリと準グランプリ受賞者には、再び「落ちゲーやろうぜ!」で作品を制作してもらい(受賞作のパワーアップ版でもOK)、完成したらそれが、グランプリ受賞者の作品としてDに収録されるぞ。第1回のしめ切りは7月末になる予定。詳しくは次号以降で!



▶キミの作品で落ちゲーの歴史を塗り替えろ!ってくらいガンバルのだ!

◎第1回～3回コンテスト

DPS編集部にて受賞作品を選考。その結果を電撃プレイステーションD誌上で発表! 応募作品のデータを付録CD-ROMに収録。

1位　賞金5万円
2位　賞金3万円
3位　賞金1万円
4位以降のデータもDに収録

さらに

Dに収録されたデータの中から、読者投票とDPS編集部での評価によって、グランプリを決定!!

グランプリ　賞金50万円&作品制作依頼
準グランプリ　賞金20万円&作品制作依頼
審査員特別賞(5名)
賞品:メモリーカード4枚セット

©MEDIA WORKS 1998 イラスト/岩瀬さとみ

ARTDINK
WGC WORLD GAME COLLECTION
PSYGNOSIS

瞬く宇宙の閃光が、新たな戦いの始まりを告げる。

COLONY WARS™

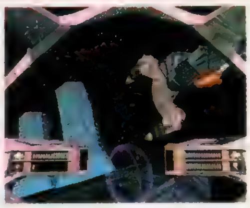
3D SHOOTING GAME
コロニーウォーズ

3D ミッションシューティングゲーム　1998年6月下旬発売予定　予定標準価格6,800円(税抜)

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©ARTDINK. All Rights Reserved.

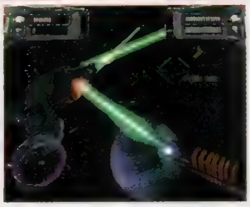
はるかな未来。人類は、強大な力を持つ皇帝が率いる「地球帝国」の支配下に置かれていた。
皇帝に対する反逆 ── 。それは、永遠に続く闇の中に葬られることを意味するのだ。
だが、人々は希望を捨てることはなかった。
帝国支配から脱却し、自分たちの世界を築き上げるために、自由世界連合を結成し、
帝国に反撃を開始したのである。
いくつもの植民地に生きる、いくつもの人々の願い。
今、司令官ファーザーのもと、連合軍兵士たちの自由を求める戦いは幕を開ける。

3D BATTLE



シューティングゲームの枠を超えた無重力空間を舞台にした360度戦闘。シグノシス社が誇るテクスチャー技術と音声による指令が、緊迫感あふれる戦闘空間を演出する。

MISSION



このゲームは、ただ敵機を撃墜することだけが目的ではない。拿捕、護衛、制圧などの多彩なミッションを的確に遂行してこそ、連合軍を勝利へと導くことができるのだ。

MOVIE

総収録時間30分を超える高画質ムービーを、2枚のCD-ROMに収録。ナレーションを多用した効果的な演出が、あなたをコロニーウォーズの世界へ誘う。

Published by ARTDINK under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
Colony Wars™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Licensed in conjunction with JPI.

「コロニーウォーズ公式ガイドブック」ソフトと同時発売　予価：本体1,100円（税別）　発売元：株式会社ゼスト出版事業部　TEL.03-5543-0616

※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

〒261-8701 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク
URL http://www.artdink.co.jp

もうひとつの
「ガンガン」新装刊。
ガンガンWING隔月刊行開始。
2号連続！特製テレカ応募者全員サービス!!
第1弾は桜野みねね待望の新連載作品
月刊少年ガンガン増刊
ガンガンWING
ウイング
新装刊7月号●好評発売中!!
定価490円（税込み）奇数月22日発売
新装刊を彩る
強力新連載陣
桜野みねね
「常習盗賊改め方 ひなぎく見参！」
大清水さち
「TWIN SIGNAL外伝 呪われし電脳神」
箱田真紀
「クロスボーン探偵団」
浅野りん
「パンゲア」
他
エニックスの新刊情報!!
好評発売中!!
ギャグ王コミックス
続 少年探偵彼方
ぼくらの推理ノート④
原作：夏 緑　作画：祥寺はるか
コミック判／定価410円（税込み）
怪人リドル登場！
どんな事件も解決だよ
好評発売中!!
ドラゴンクエスト
4コママンガ劇場
ガンガン編⑬
A5判／定価600円（税込み）©エニックス
選ばれし10名のスーパースターがフィナーレを飾る！
好評発売中!!
STOLEN SONG
スーパーガイド
The Way Of Famous Rock Guitarist!!
B5判／定価1,600円（税込み）
スペシャルピッキングをモノにする!!
HOTEIとの競演のためのノウハウがビッシリ!!
© 1998 Virtual Music Entertainment Inc
好評発売中!!
最強のダンスバトルギャグが
ここに完成!!
バスト ア ムーブ
4コママンガ劇場
A5判／定価600円（税込み）
©メトロ　フレイムグラフィックス／エイベックス・ディー・ディー／エニックス1998
株式会社エニックス出版局
〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8
●お求めは、お近くの本屋さんで。
■少年ガンガン編集部 03(5353)6430
■書籍編集部 03(5352)6431
■Gファンタジー編集部 03(5352)6432
■4コマ編集部 03(5352)6433

攻略 Station
ゲーム最新最強の攻略ページ
How to win
鉄拳3
双界儀
みつめてナイト
悠久幻想曲 2nd Album
Guilty Gear
カウボーイビバップ
SCORE 127140 60 HI-SCORE 146570
FINAL STAGE
NEW HORIZON
イラスト／ハルカカオス

鉄拳3

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)AC(DS対応)

『鉄拳３』の攻略も今回が最終回。そこでPS版だけに存在する隠し要素をまとめて紹介しちゃうのだ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ごめんなさい、前号の訂正です。43ページ、キングの「アームブリーカーからのコンボ」のストラングル・ホールドは、チキンウィングフェイスロックからではなく、カワズ落しから派生する技です。ちゃんと記事通りに入力しているのに出せなかったみなさん、すみませんでした。また「ロープ投げからのコンボ」でも、叩きつけと投げ飛ばしの写真が入れ代わっていました（コマンドは合ってます）。　（前々作以来キングをメインに使っているクセにミスした→ウォルフ）

PS版『鉄拳3』の秘密を一挙に大公開するぞ!

3Pカラー

いつもと違う姿でプレイしてみよう

キャラ選択時にパンチボタンで決定すると１Pカラー、キックボタンで決定すると２Pカラーになる。だが、一部のキャラには３Pカラーも用意されていたのだ！　３Pカラーを選択するにはスタートボタンで決定すればOK（ただし、チームバトルモードなどでは㋐ボタンで決定すること）。上の写真は仁とシャオユウの３Pカラー専用ステージなのだ。

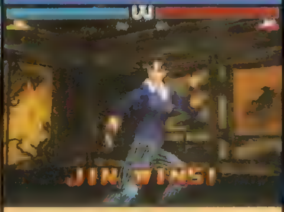
デモの演舞も変わる!

演舞は３パターン存在している。業務用と同じ１P演舞は最初から見ることができるものの、２P演舞は５キャラクリアで、３P演舞はボスコノビッチを使用可能にすることで、それぞれ出現するようになるのだ。普段は「１P→２P→３P→１P…」とループしていくが、コマンドを入れることで選択することもできる。演舞前に表示される「NAMCO PRESENTS」の画面で１P側コントローラの特定のボタン（１P演舞ならR１ボタン、２P演舞ならL１ボタン、３P演舞ならR１＋L１ボタン）を押しっぱなしにしておけばいい。上の写真は３P演舞の一部。パンダがファランと同じ動きを見せるぞ！

ロウ

３Pカラーが用意されている６人中、使用条件が存在しないただ１人のキャラ。最初から選択可能だ。

仁



仁の使用回数が50回を越えると選択可能に。キャラ選択時にスタートを押せば３Pカラーでプレイできる。

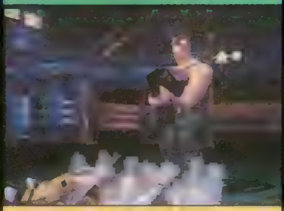
シャオユウ

シャオユウの使用回数が50回を越えると選択可能に。この制服は彼女が通っている三島工業高校のものだ。

タイガー

16キャラクリア後、選択可能に。能力的にはエディと同じだが、専用のエンディングが用意されている。

ガンジャック



ガンジャックの使用回数が10回を越えると選択可能に。「鉄拳」のジャックのコスチューム。目が光るぞ！

アンナ

アンナの使用回数が25回を越えると選択可能に。PS版オリジナルコスチュームで、デザインは永野護氏。

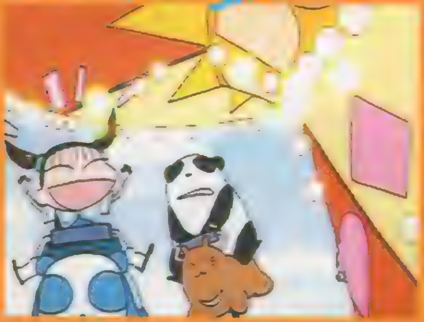
シアターモード

好きなムービーを手軽に再生!

アーケードモードをメインの10キャラでクリアすると、シアターモードが出現する。ここではそれまでに見たムービーを自由に再生することができるのだ。画面の上にはムービーの１場面が、下にはキャラ名とタイトルが、それぞれ表示されるぞ。また、すべてのエンディングを見ると新たにサウンドテストも出現するようになっているのだ。

◀見たいムービーにカーソルを合わせ、ボタンを押そう。画面下の「SOUND」を選ぶと、サウンドテスト画面に移行する。

これが シャオユウの エンディングだ!!



▲シリーズ初のセルアニメが取り入れられている。デフォルメキャラがかわいいよね！　でもこの先にはオチがあって…。

このモードは『1』や『2』でも利用可能なのだ!

画面の左下に表示されている「DISC」を選択すると、CDの入れ替えを促すメッセージが出てくる。そう、ここでは「鉄拳」シリーズすべてのムービーを楽しむことができるのだ！

もちろん、サウンドテストも可能。業務用のポスターも画面に表示されるぞ。

鉄拳

鉄拳2

鉄拳3

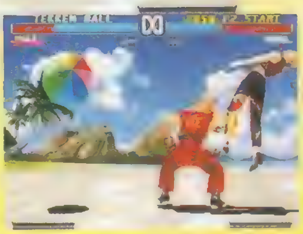
©㈱ナムコ　©1998 田中政志／講談社

鉄拳ボールモード

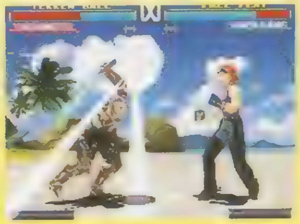
ボールを使った新種の格闘ゲームが遊べるのだ!

▲両者はセンターラインを挟んで対峙する形になる。画面下に見えるのはキャラごとに用意されている破壊力ゲージ。

アーケードモードを10キャラでクリアすると鉄拳ボールモードが出現する。ここでは〝ビーチバレー格闘〟とでもいうべきオリジナル球技を楽しめるのだ。「ボールに攻撃を加えて弾き飛ばし、相手を攻撃する」と、ルールは至ってシンプル。しかし、「攻撃力の高い技をボールに当てると破壊力ゲージが溜まり、ボール自身に攻撃力がつく」とか「ガード不能技を当てるとボールが高速で飛んでいく」といったシステムのおかげで、ほのぼのとした見た目からは想像もできないほど熱い戦いが楽しめるのだ!



▶相手に攻撃を決めてもダメージは与えられない。また、ボールが自陣に落ちると本人がダメージを喰らってしまう。

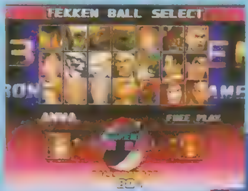


◀吉光の刀による攻撃を当てるとボールが割れてしまうのだ。

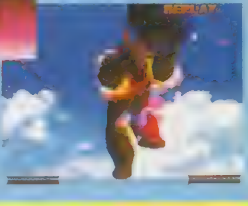
ボールは3種類あるぞ!

試合前には使用するボールを選ぶことができる。ボールごとにスピードや相手に与えるダメージが設定されているので、よく考えてから決めよう。各ボールの特性は以下のとおり。華麗な技を駆使して戦いたいならBEACH BALL、スピード感あふれる試合がしたいならIRON BALLでのプレイがオススメだ。

- ●BEACH BALL：スピード＝遅、ダメージ＝60%
- ●GAM BALL　：スピード＝中、ダメージ＝80%
- ●IRON BALL　：スピード＝速、ダメージ＝100%



◀これがボール選択画面。選んだボールによって試合展開が大きく変わってしまうので、まずはどれか1つにしぼってプレイした方がいいだろう。

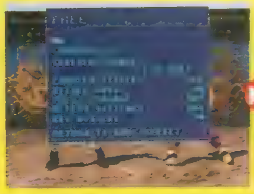


▶ IRON BALL使用時に破壊力ゲージMAXの攻撃でKOしてみよう。すると普段は3回しか再生されないリプレイが7回も再生されるのだ!

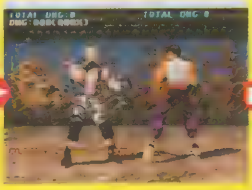
プラクティスモード

「KEY RECORD」を活用せよ!

プラクティスモードには、プレイヤーが入力したコマンドを記録し、再現してくれる「KEY RECORD」モードが隠されている。これを利用することで自分が技を出す際のスキを見つけたり、空中コンボの当たり具合をチェックしたりすることができるのだ。具体的な操作方法は下のとおり。記録されるのは✚キー操作＆入力されたボタンだけなので、直前の体勢までは再現できない。しゃがみ状態から記録したい場合は、記録を始めた後にしゃがむところから入力しよう。なお、記録できるのは25キー分まで。それ以上入力しても無効となってしまうので気をつけよう。



▲4つのＬＲボタンをすべて押したまま◎ボタンでメニューから抜ける。あらかじめ設定は済ませておくこと。



▲すると画面下にオレンジ色の文字が表示される。ここで✚キーを下に入れつつセレクトボタンを押そう。

▲赤い文字が表示されている間に空中コンボなど、好きな技を出してみよう。それがそのまま記録されるぞ。

▲セレクトボタンを押せば記録終了。再びセレクトボタンを押すと、記録された動作を忠実に再現してくれる。

投げ抜け練習も可能!

メニューの「TRAINING DUMMY」を「CONTROLLER」に設定しておけば、記録したコンボを反対側のコントローラで受けることができる。つまり、投げコンボから抜けたり、返し技を決めたり、スキのある地上コンボに割り込んだり、下段さばき後に反撃したりする練習ができちゃうのだ!

◀キングのダウン投げを抜ける練習もこのとおり。

隠しキャラの使用方法

プレイし続けて全キャラを出そう

熊、ジュリア、ガンジャック、木人、アンナ、ブライアン、平八、オーガ(第一形態)、オーガ(第二形態)はアーケードモードをクリアしていくことで1人ずつ使用可能になっていく。ただし、同じキャラでクリアしてもダメ。少なくとも9キャラでクリアする必要があるのだ。ゴンを使うにはタイムアタックモードかサバイバルモードで「GON」とネームエントリーすればいい。また、鉄拳ボールモードに出てきたゴンを倒しても使用可能になる（もし負けてしまっても、アーケードモードに彼が出てくるようになるので、そこで倒せばOKだ）。ボスコノビッチは鉄拳フォースモードを3回クリアし、4回目のラスボスとして登場する彼を倒せば使用可能になる。

◀連射機能つきコントローラが2つあればVSモードを利用して簡単に全キャラを出すことができる。体力を70%に設定した後、ファランの左キックボタンとロングの右パンチボタンを連射しておこうこれで自動的にカウントが増えていくぞ

このほかにも特殊カウントに応じてキャラが使用可能になっていく新システムも採用されている。カウント方法はモードによって異なるが、基本的には「負けるたびに1カウント」という感じだ（VSモードだけは1回の対戦で2カウント加算される）。なお、カウントがたまるたびに右の表のキャラやモードが使用可能になっていくが、途中で3Pカラーの出現条件を満たしてしまうとカウンターがリセットされてしまうので注意しよう。

カウント	使用可能キャラ
100回	熊
150回	ジュリア・チャン
200回	ガンジャック
250回	木人
300回	アンナ・ウイリアムズ
350回	ブライアン・フューリー
400回	三島平八
450回	オーガ(第一形態)
500回	オーガ(第二形態)
550回	鉄拳ボールモード使用可能
600回	タイガー・ジャクソン
650回	ゴン
700回	Dr.ボスコノビッチ
750回	全キャラ(3Pカラー含む)

全20キャラ（木人をのぞく）で連続技に挑戦！

空中コンボを中心とするキャラ別の連続技を、コマンドとともに紹介していこう。写真の左に書いてあるのはデータ。難易度はA（難しい）からE（簡単）までの5ランクで表記してある。また、その下の丸囲み数字は総攻撃力の目安だ。決める相手や両者の位置、技を当てるタイミングによって±5くらいは簡単に変わってしまうので、あらかじめプラクティスモードでいろいろと実験しておくといい。今回は仁を相手に決めているが、体の大きい熊や、逆に小さいシャオユウにはうまく入らないこともあるので注意してもらいたい。

◀相手の体勢を崩す技を連続技の前に組み込むこともできる。

リン・シャオユウ

上は蕩肩からの空中コンボ。この技を出すと背後を向くのでそのままパンチを数発入れ、双壁掌につなげるのだ。下は鳳凰の構えから弓歩盤肘・超遅を出し、双壁掌（1発で止める）、雀連手、架推掌と続けて当てているコンボ。

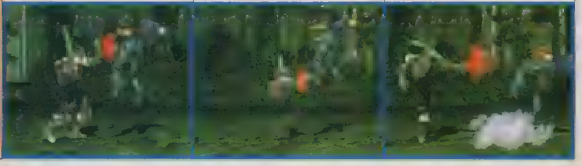
難易度E ㊿

難易度D ㊿

吉光

上は右アッパー後に紫電菊（後半の忍法卍菊部分は2発だけ当てること）、倒木蹴と決めている。下は日向砲、吉光ブレード、鋼閃華とつなげるコンボ。日向砲後、ほんの少しだけ後退してから吉光ブレードを出すのがコツだ。

難易度D ㊿



難易度B 85

ニーナ・ウイリアムズ

どちらのコンボもディバインキャノン（コンボ）から決めている。上はそのままラピッドコンボ&双掌破を出しているが、下は一度ワンツーパンチ（✚キーを右に入れたまま出すこと）で刻んだ後にアサルトコンボへつないでいる。

難易度D 60

難易度C 70

フォレスト・ロウ

上はハイキックライトサマー、左キック、ドラゴンラッシュとつなぐコンボ。下はドラゴンラッシュ後にエルボードラゴンウイップを決めるコンボだ。入力が遅れると最後のオーバーヘッド部分を空振りしてしまうので注意しよう。

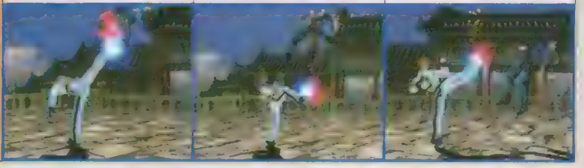
難易度E 70

難易度E 70

ファラン

上はファイヤークラッカーから右半月蹴り、左半月蹴りとつなげるコンボ。下は右構え時にしか出せないプラズマブレードを浮かせ技に利用した空中コンボ。左半月蹴り、右掛け蹴り、フラミンゴレフトソバットと続けている。

難易度D 65



難易度C 60

右構え時に⇨

※コマンドはすべてキャラが右を向いているときのもの。☆印は✚キーをニュートラルにするという意味です。

エディ・ゴルド

上は立ち途中右アッパーからのコンビナソ・マカコ・エンベ。下はトロッカ・エ・ピィアオ・バイア、サベサダス、ドゥプロとつなげるコンボ。ドゥプロはしゃがんでいないと出せないのでサベサダス後に✚キーを下に入れておこう。

難易度D 50

⇩☆	⇦	

難易度B 60

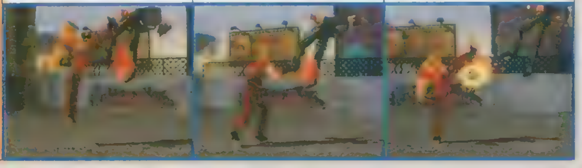
中に	, ⬇	

ポール・フェニックス

上は小ジャンプキックで浮かせた後にワンツーパンチ、双飛天脚と決めるコンボ。簡単にして華麗な空中コンボだ。下は旋桜鉄騎からの旋桜崩激。最後の左パンチは、直前の右パンチが当たるまで待ってから出さないと空振りする。

難易度E 45

⬀		⬀



難易度D 80

⇩⬃⇦☆	⇩⬃⇦☆

キング

上のコンボは簡単だが攻撃力はイマイチ。最後をブルータルサイクロンに変えた方が効果的だろう。下は相手が起き上がり攻撃をしてくれたときのみ決まる連続技。グランドスマッシュをカウンターヒットさせる必要があるからだ。

難易度F 40

⬀		⇩

難易度C 140

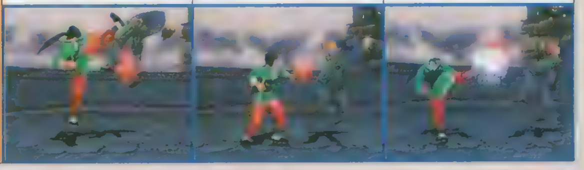
⬀⇨	⇨⇨☆	⇦⇨

レイ・ウーロン

上は小ジャンプキックで浮かせ、後掃燕舞、振り向き左キックとつなげるコンボ。下は跳弓脚の後に左パンチ、狼牙揺震撃（4発で止める）と決める、見た目も華麗なコンボ。入力時は☆（✚キーニュートラル）部分に注意しよう。

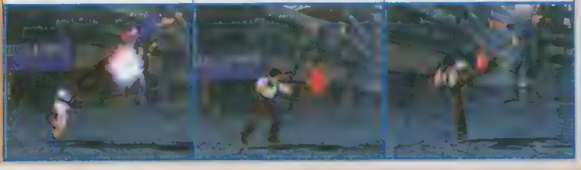
難易度E 55

⬀		



難易度C 50

相手頭側で寝た状態で		⇨☆



風間 仁

上は風神拳、羅刹門・弐、胴抜きと決めるコンボ。下は追い突きからの雷神拳中段脚。追い突きの硬直が解けた直後に雷神拳中段脚を出そう。雷神拳部分の入力は✚キーを右下に入れると同時に左パンチボタンを押すつもりで。

難易度D 70

⇨☆⇩⬂	⇦➡ ⬂	⇨➡

難易度A 70

⇩☆	⇨☆⇩⬂

ポールの闇雲絞めはこう出そう!

アルティメットタックル後、画面が切り替わったら（写真①）コマンドを入れはじめよう。左パンチボタンは、ポールが馬乗りになって相手の脇腹に左パンチを1発出すまで（写真②）連打していて構わない。この間、✚キーは⬇に入れ続けておくこと。あとは2発目の左パンチを出すあたり（写真③）から残りのコマンドを一気に入力すればOKだ。ただし、✚キーを一度ニュートラルにしなければいけない点には注意すること。後半部分は左パンチボタンを押しっぱなしにしておいて、最後に右パンチボタンを押すだけで技が出る。このことも覚えておこう。

①	②	③
⬋	⬇ 連	☆ 押

※連はボタン連打、押はボタン押しっぱなしという意味です。

熊

上は熊鬼神拳を2連続で出した後にベアヘブンキャノンの1発目を決め、ベアシザースにつないでいる。2発目の熊鬼神拳を早めに出すのがポイントだ。下は熊鬼神拳後に大ジャンプキックを当てるという見た目が新鮮なコンボ。

難易度D 55

難易度E 60

ジュリア・チャン

上は小ジャンプキック、しゃがみ右パンチ、後掃腿、穿弓腿とつなげるコンボ。この後、しゃがみ左パンチも入るが威力は期待できない。下は浮かせた後に疾歩連肘で拾うコンボ。受け身を取られると虎身連攻が空振りすることも。

難易度E 50

しゃがみ前進始めに

難易度C 65

ガンジャック

上はカタパルトスロープラスで投げ、バウンド直後にブラホーナックルを当てるというコンボ。バウンドさせないと威力が激減してしまうので注意。下はライトニングハンドでタウンを奪い、メガトンストライクへとつないでいる。

難易度C 75

相手の近くで

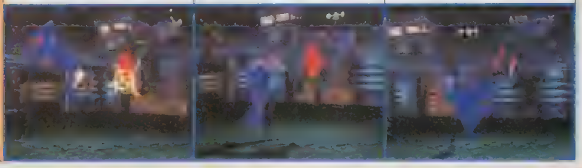
難易度C 35

アンナ・ウイリアムズ

上はアッパーで浮かせてから小ジャンプキックをはさみ、ライトローキック&バックスピンチョップへつないでいる。下はクイックサマーソルトキック、右パンチ、ツイスティンググラウンドコンボ(3発で止める)というコンボだ。

難易度E 40

難易度E 50



キングのローリングクレイドルはこう出そう!

あらかじめ左パンチボタンを押し続けておき、その後に右パンチボタンを押すと両パンチボタン同時押しとして認識される。だが、一部の技にはこの「時間差押し」が使えないのだ。このローリングクレイドルもそう。めんどうでもボタンを2つずつ押したり離したりしていこう(ただし、最後の3つ同時押しだけは時間差押しが可能)。LRボタンに4種類の2つ同時押しを割り振っておくのも効果的だ。アームブリーカー後にチキンウイングフェイスロックを時間差押しで入力したら、すぐにローリングクレイドルのコマンドを素早く連続して入れるといいだろう。

①　②　③

押　押　押

ブライアン・フューリー

上はリフトアッパーからのコンボ。マッハコンビネーションは最初の右パンチを出したら一瞬だけ待ち、その後に残りのコマンドを入れること。下はフライングヒール、右パンチ、スナイパーソバットコンボというコンボだ。

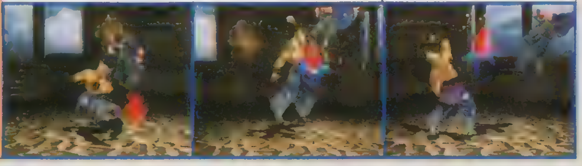
難易度D 55

難易度E 55

三島平八

上は奈落払い雷神拳からの無双連拳。奈落払いを3発出してから雷神拳につなぐことが大切だ。下は無双連拳で浮かせた後、左パンチ、多聞殺・壱と続けて決める空中コンボ。硬直中にコマンドを入れないよう、十分に注意しよう。

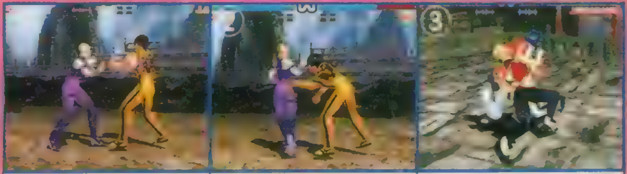
難易度D 65



難易度D 55

ニーナの失脚からの万歳固はこう出そう!

「3」で初登場した失脚からの投げコンボ。しかし、万歳固へ連携させるのは意外と難しい。うまくいかない人はコマンドを再構成してみよう。万歳固の前半部分を失脚のコマンドとセットにして一気に入力し（写真①のコマンド部分）、続けて残り（写真②のコマンド部分）を時間差押しで入れるのだ。万歳固の「左パンチボタン→両パンチボタン同時押し」という部分には時間差押しが通用しないようなので、このように分けて考えるのが有効というわけ。失脚から立逆脇固へ連携させるときも両方のコマンドをセットとして考え、一気に入れるといいだろう（写真③）。



（押）

オーガ（第一形態）

上は小ジャンプキック、ダブルフェイスブレーカー（1発で止める）、右キックというコンボ。通常技中心に構成されているのがポイントだ。下はスネイクブレードを連続して当てるコンボ。2回目を出すタイミングがやや難しい。

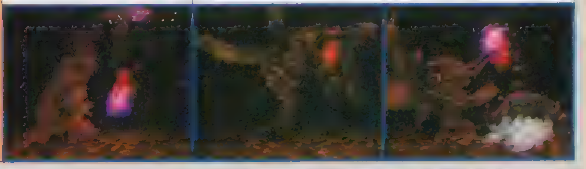
難易度E 45

難易度D 90

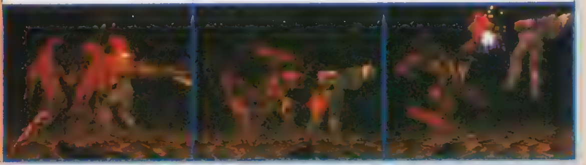
オーガ（第二形態）

上はケツアルクアトル（2発目がガード不能技）からのスネイクブレード。これはCOM戦でもよく決まる。下はハリケーンミキサーからのハンティングホーク。✚キーを右上に入れっぱなしにしておけば簡単につなげられるはずだ。

難易度D 65



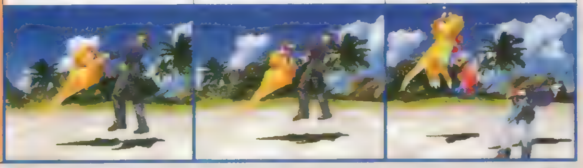
難易度E 60



ゴン

上は小ジャンプキックを2回決めた後にキリン殺しを決めるコンボ。下はキリン殺し（✚キーは真上）からのたつまきコンボ。尻尾による攻撃を3発当てた後、空中にいる相手に火の玉を当てるのだが、タイミングがやや難しい。

難易度E 35



難易度B 45

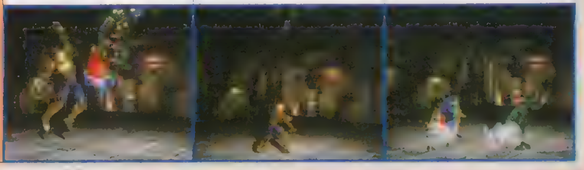
Dr.ボスコノビッチ

上は賢人拳を連発した後にキックを入れるというお手軽コンボ。下は老人拳、ニュートリノブラストと繰り出す派手な空中コンボ。老人拳後の着地を成功させないとつながらないので、プラクティスモードでよく練習しておきたい。

難易度E 35

難易度D 55

or or or | 倒れ際に



キャラクターコマンドリスト

●＝左パンチ(□ボタン)　⇨＝✚キーを入れる
●＝右パンチ(△ボタン)　➡＝✚キーを長めに入れる
●＝左キック(×ボタン)　☆＝✚キーニュートラル
●＝右キック(◎ボタン)　備考欄：投げ抜けコマンド

TRUE OGRE(オーガ第２形態)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
合突き	⇨⇨●	中	40	
右掌底打	⇨●	中	28	
青嵐拳	⇦⇦●	不能	100	
ダブルフェイスブレイカー	⇧●●	中、中	16,10	
レッグバズーカー	⇨➡●	上	35	
サイドワインダー	⬅●	不能	60	
リースライディング	⇨⇨☆●	下	15	
リーキックコンボ	⇩●☆●	下、上	7,20	
ブレイジングキック	⇩⇧●	中	30	
インフィニティーキックコンボ①	立ち上がり途中に●●●連打	中,中,上,中…	10,25,15,10…	
インフィニティーキックコンボ(３発目中段)	①中に●●連打	中,中,中,上…	10,25,10…	
インフィニティーキックコンボ(下段)	①中に⬇●連打	…下,中,上…	…10…	
インフィニティーキックコンボ(踵落し)	①中に⬆●連打	…中,中,上…	…15…	
コールドブレード	⬇⇧●	下	25	
ライトハンドスタッブ	⬇⇨●	中	40	
キャットスラスト	⬇⇨●	中	30	
ブラッディーシザース	⇧●	不能	50	
ハンマーヒール	⇨➡☆●	中	20	
スネイクブレード	⬇●●●	下、下、中	12,19,25	
スネイクキック	⬇●●⇩●	下、下、下	12,19,7	
ハンティングホーク	⇩●●●	中、上、上	15,14,25	
延髄斬り	⇨⇨●	上	40	
ブラックショルダーアタック	⇨●	中	30	
ジャンプインナックルボム	⇧(or⇩)☆●	中	35	
ジャンプインスーパーナックルボム	⇧(or⇩)☆●⬇	不能	45	
スーパーナックルボム	⇧(or⇩)●⬇	不能	45	
クナイ斬り	⇦●	不能	22	
クナイ駆け	⇨⇨☆●	不能	25	
魔神拳	立ち上がり途中に●	中	25	
竜車蹴り	⇩●	中	20	
竜車蹴り鬼殺し	⇩●●	中、中	20,25	
鬼哭連拳	●●●	上、上、上	5,15,18	
閃光烈拳	●●●	上、上、中	7,8,15	
踵落とし	立ち上がり途中に●●	中、中	13,21	
右踵落とし	⇨●	中	27	
左踵落とし	⇨⇨●	中	23	
破砕蹴	●●●	中	25	
トルネードキック	立ち上がり途中に●	上	28	
ケツアルクアトル	⇨➡●	中、不能	15,20	
ホロコーストナパーム	●	不能	30	
ブレイジンゴインフェルノ	⇩●	上段不能	40	
ハリケーンミキサー	⇧●	中	25	
ローテイルカッター	⇩●	下	25	
ミドルテイルカッター	⇧●	中	25	
ダブルテイルカッター	⇧●●●	中、中	25,25	
スピンテイル	⇧●	中	25	
アナザーディメンション	ダウン中に●	上段不能	40	
デーモンバイツ	しゃがみ前進	返し技		
気合い溜め	●	特殊動作		
リフトアップスラム	接近して●	投げ技	30	●
ベアハッグ	接近して●	投げ技	10.25	●
ブルートスロー	左側面で接近して●or●	投げ技	10.15.25	●
ハンギングネックスロー	右側面で接近して●or●	投げ技	40	●
ブラッドサッカー	背後から接近して●or●	投げ技	70	※１
背中向きから投げ	背を向けて●or●	投げ技		
残月	接近して⇧⬈●	投げ技	30	

Dr.ボスコノビッチ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ドクターワンツー	●●	特殊中	4,10	
ドクターシットキック	●	下	12	
ドクターライトロー	●	下	10	
ジーンバンクコンボＡ	⇨➡(⇨or⇨☆)●●●●	特殊中,下,下,中,中	13,8,10,12,13	※１
ジーンバンクコンボＢ	⇨➡(⇨or⇨☆)●●●●●●	特殊中,下,下,下,中,中	3,8,10,10,7,12,13	※１
老人拳	⬈●	中	25	※２
賢人拳	⬈●	上	15	
JACKテイマー	⇨➡●	中	20	
ブラックスモーカー	⇨➡●	中	30	
パニックゲノム	⇨➡●	中	15	※３
フランケンシュタイナー	パニックゲノム投げ間合いヒット時	投げ技	18	
パニックスモーカー	⇨⇨☆●	中、中	25,28	※４
フライングドクター	⇨➡●	中	30	
ベーススティールＡ	⇨➡●	中	27	
ベーススティールＢ	➡(⇨or⇧or⬈)●	特殊中	17	
プロトプラスト①	●	気合い溜め		
真・影足②	①中⬅	特殊移動		
レッグカッター	②中●	中	41	
８９３Ｋ	②中●	中	30	
バックプロトプラスト③	⬅●	背向け気合い溜め		
裏影足④	③中⬅	特殊移動		
跳老夏蹴	④中●	中	47	
跳老冬蹴	④中●	中	38	
パニックドクター	●●●	特殊回避行動		※５
ニュートリノブラスト	⇩⬆(立ち状態から倒れ際⬆)	中	27	
マインドバースト	背を向け●	中	25	
ゲノムバースト	背を向け⇨⇨●	中	25	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バックファイアー	背を向け⇨⇨●	中	20	
バイオリアクター	⇦(⇧)●	不能	10,10…∞	※6
卍あぐら⑤	⇩●	特殊姿勢		※7
ドクター卍カー	⑤中キックボタン連打	特殊移動		※8
上、中段パンチさばき	●	特殊上段回避行動		
下段さばき	⇩●	特殊下段回避行動		
ドクターコサック	⇧●●●●●●●●	下、下、下、下、下、下	15,12,10,12,12,12	
ドクターマイナー	⇨⇨☆●	中	8	※9
ドクターローキックコンボ	●●	下、下	12,7	
無双連拳	⬊●●●	中、中	8,21	
老神拳	横移動中●	中	18	
老神滅裂拳	横移動中●●●	中	18,25	
老爆拳	⬅●⬆	不能	60	
立ち～倒れを防ぐ	倒れモーション前半に⇨or⇩or⇧			
シャトルベクター⑥	●	特殊行動		※10
シャトルダンス⑦	⑥中に上中段パンチをさばくと発動	特殊行動		
クレイモアセット	⑦中●	下段投げ掴み～下段投げ	38	※11
ロープスルー⑧	⑥(⑦)中●	投げ掴み～投げ	10	●
ピンポイントシャトルベクター	●	特殊行動		※12
シーキューブドアイ	⇩(or⬇)●	特殊行動		※13
仙人一徹	一部の右キック技のカウンターに対し、+キーをガード以外の方向へ入力			
●投げ掴みからの投げ技				
超ぱちき	正面から掴んだ場合	正面投げ	33	●
ブラックベルト大外刈り	右側から掴んだ場合	右側面投げ	40	●
ブラックベルト腕返し	左側から掴んだ場合	左側面投げ	45	●
仁王砕き	背後から掴んだ場合	背面投げ	60	
●相手足側仰向け寝状態からの技				
ポイズンブレス	●or●	下	3	
スリープキックコンボ	●●	下、中	7,30	
クイックスタンディング	●	中	20	
ロジャーキックA	●●●●●●●	特殊判定、中、中、中、中	0,10,10,10,17	※14
ロジャーキックB	●●●●●●●●●●	特殊判定、中、中、中、中、中	0,10,10,10,10,17	※14

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
スリーピングプロトブラスト	●	特殊姿勢気合い溜め		
ローリングドクターコンボA	⇦⬅●●●	中、中	20,25	※15
ローリングドクターコンボB	⇦⬅●●●	中、中	20,16	※15
海老老拳	⇦⬅(後転中)●	中	25	
老段拳	⇨➡(前転中)●	中	16	
投げ掴み	前転中➡●(または後転中⬅●)	ヒット後投げ		
スプリングキック	⇦⬅●	中	20	※14、※16
クロスチョップ	⇨➡(前転中)●	中	15	※16
クロスチョップ～海老老拳	⇨➡(前転中)●●	中、中	21	
クロスチョップ～老段拳	⇨➡(前転中)●●	中、中	15,16	
寝移動	⬇or⬆			
●相手頭側仰向け寝状態からの技				
ドクタークラッカー	⇦⬅●	中	25	※14
ドクタークラッカーコンボ	⇦⬅●●	中、中	25,25	※14
跳老拳	●	中	21	
その場起き上がり中段キック	●	中	10	
その場起き上がり下段キック	●	下	7	
●相手頭側うつ伏せ寝状態からの技				
砂老拳	●	下	15	
伏寝狐流腿	●	中	18	
その場起き上がり下段キック	●	下	7	
クロスチョップ	⇨➡(前転中)●	中	15	
●シエラコンボ				
ドクターエルボー⑨	⑧中に●●●●		21	
ホバーリングドクター⑩	⑨中●			※17
ドクターフェイスクラッシャー	⑩中●●●●●		38	
●アクラコンボ				
セーフティドクター⑪	⑨中に●			※18
コールテックスステップ⑫	⑪中に●			※19
K.E.T(キネティックエネルギータックル)	⑫中●		50	※20
チェンジポジション	⑨中に●	特殊攻撃	10	

※1＝ディレイ可能コンボ　※2＝着地際タイミングよく⬇＋ボタンどれかで着地成功　※3＝投げ間合いでフランケンシュタイナーへ移行　※4＝条件により多段ヒット　※5＝立ち状態から倒れ際に左＋右パンチでも可　※6＝やられ側ボタン連打で回復可　※7＝⇩⇧⇩で構えに戻る　※8＝通常スピードで体力回復、速すぎると体力減退　※9＝カウンターヒット後⇦⬅で特殊移動へ移行　※10＝一定時間上中段パンチさばき可能　※11＝相手がしゃがみ中でないと入らない　※12＝上・中段パンチをさばく。その後シャトルダンスへ移行　※13＝下段技をかわす。下～中段という連続技の下段を避けた後、中段を当て身することも可(技による)　※14≒⬅で後転回避　※15＝⇦⬅と同時に左＋右キックを押さないと発動しない　※16＝スプリングキック、クロスチョップ直後に⬅左＋右パンチでマインドバーストへ移行可　※17＝止めると相手の側面で構えに　※18＝止めると有利位置でうつ伏せに寝る　※19＝止めるとプロトブラスト発動　※20＝相手が起き上がろうとするとヒット

シエラコンボ

ロープスルー ●●
▼
ドクターエルボー ●●●●
▼
ホバーリングドクター ●
▼
ドクターフェイスクラッシャー ●●●●●

アクラコンボ

ロープスルー ●●
▼
ドクターエルボー ●●●●
▼
セーフティドクター ●　／　チェンジポジション ●
▼
コールステップ ●
▶
K. E. T(キネティックエネルギータックル) ●

◀キングの投げコンボに比べれば、わりと簡単にマスターできるはず。コマンド入力のタイミングは、キングと同様にコマンド先行入力でOKだ。

ブリリアントペガサスブースター（ボスコノビッチ20連コンボ）

入力	⬈●	●	●	●	●	➡●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
種類	中	中	中	中	中	上	中	中	中	下	上	上	上	下	下	下	下	下	中	中
攻撃力	25	20	10	10	10	10	15	15	10	10	13	10	10	10	7	10	10	7	12	13

CD⬈AAA　C×5　➡C×11　D×6　C×8　BB　AAA
え　いきゅう　機関には　闘神の血が必要　吉光クン　その手を貸しては　くれ　まいか

※ブリリアントペガサスブースターは気合い溜め中に発動します。また、上の表はA＝左パンチ、B＝右パンチ、C＝左キック、D＝右キック、CD＝左＋右キックというように置き換えてボタンを押します。ボタンを押す速さは、だいたい1秒間に4つ連打するぐらいと考えてください。

双界儀

発売を目前に控えていよいよ攻略開始！　様々な情報を網羅したステージマップでキミをサポートするぞ！

5/28 A・AVG	▶¥6,800(CD3枚組)　▶スクウェア ▶MC(1～3ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「双界儀」って、一番の攻略法が"操作に慣れること"という、なんとも攻略ページ泣かせなゲームなんですよね。そんなワケで、ガラン石の場所を記入したマップ中心、という形になりました。確かに難易度は高いですが、とにかくストーリーがもぉたまらなくアツいので、「うおォォォこの先が見てぇエエッツ！」という人のためにも、この攻略が「双界儀」ワールドを楽しむための一助になれば幸いです。　　(ゆかマン)

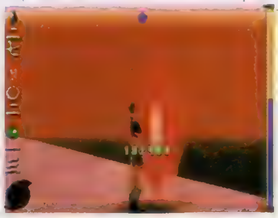
ステージ3、沖ノ島までを大攻略するのだ！

「双界儀」で最初にしなければならないのは、ステージ内の衰氣を祓って赤い衰氣ゲージを黄色い旺氣ゲージに変えること。そのためにプレイヤーは、衰氣の源であるガラン石を破壊し、寄り神を倒して効果ポイントを溜めてゆくことになる。今回の攻略は、効果ポイントだけでなく現世の柱のカケラを集めるためにも重要なガラン石の位置をメインに記述したマップとともに、ステージごとのポイントを解説していこう。

▲あそこのガラン石はどうやったら壊せる？　そんな疑問もバッチリ解消！

ガラン石

ガラン石は、マップ内では六角形で表わされている。内包された（＝破壊することで得られる）現世の柱のカケラの数によって、赤・黄・青の3種類が存在するぞ。


◀ガラン石には、触れているだけでHPが減っていくので注意。

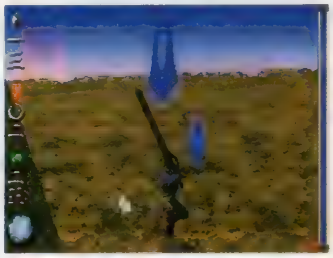
赤　一番多く見られるガラン石。一部の例外を除いて、さほど苦労せずに破壊することができる位置にある。

▲内包された現世の柱のカケラの数は1個。ボス戦の前には、できれば赤は全部壊しておきたい。

黄　一度クリアした後、ステータスを強化したりキャラを変えないと破壊できない位置にあることが多い。

▲入手できるカケラの数は3個。跳躍のステータスを最大にしておけば、大抵は破壊できるが……。

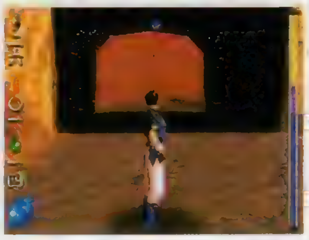
青　視点を大きく変えないと見えないような位置にある。ジャンプやブーストを駆使しないと破壊は不可能だ。


▲ジャンプする足場の位置も重要になってくる。そのかわり、入手できるカケラの数も5個と多い。

ゲージとHPの回復について

"効果ポイント"をためてステージ内の衰氣を祓い、画面右のゲージを黄色にして特定のポイントに行くとボス戦となる。このとき（ゲージが黄色になったとき）、キャラクターは一時的にパワーアップ（封陣符の五芒醒力と同じ効果）するのだ。だが、このパワーアップ状態はボス戦になるとリセットされてしまうので気を付けよう。さて、効果ポイントを溜め続けると、黄色のゲージが今度は青に変わっていく。そしてゲージが全部青になると、使用しているキャラのＨＰが全回復するのだ。そのため、ボス戦の始まる特定のポイントへは、できるだけ効果ポイントを集めてから向かうのが得策だぞ。

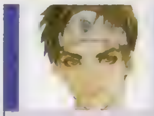
◀パワーアップしているうちになるべくたくさんの寄り神を倒そう。


◀後でまた来るときのために、ゲージはなるべく青くしておきたい。

○ or ☆ ➡ 龍穴

マップ上に色付きの円で表わされている龍穴には、一定時間ごとに色の変わるものと変わらないものの2種類がある。入ったときの色によってキャラごとに得られる効果が変わるので、その違いを表にまとめておいたぞ。

◀ステージ3までに使用できるようになるキャラは、全部で3人だ。



真武居直柔	八洲大騎	御巫みづほ
青:HP全回復(八極天地)	青:衰氣感染の中和(二王仙胎)	青:HP全回復(八極天地)
赤:ステータス上昇(五芒醒力)	赤:HP全回復(八極天地)	赤:ステータス上昇(五芒醒力)
黄:龍穴消滅(効果なし)	黄:ステータス上昇(五芒醒力)	黄:龍穴消滅(効果なし)
白:30秒の間ステータス初期化	白:龍穴消滅(効果なし)	白:30秒の間ステータス初期化
黒:衰氣感染の中和(二王仙胎)	黒:30秒の間ステータス初期化	黒:衰氣感染の中和(二王仙胎)

双界儀

©1998 SQUARE ／YUKE'S

極月・珠洲 ～きめつき・すず～

まずは操作に慣れよう！

❶&❷ ➡ 初期状態で破壊可能!

黄色のガラン石はステータスを強化しないと破壊できない位置にあることが多いが、工夫次第では初期状態で破壊できるものもいくつか存在する。❶のガラン石がある神社の屋根の上には、社の前の灯籠を足場にしてジャンプすれば登ることができるのだ。また、❷のガラン石は下の砂浜からジャンプしても届かないが、砂浜沿いの道路の端からならばブースト攻撃を当てられるぞ。狙ってみよう。

▲❸のガラン石は破壊できてもカケラを回収できない。今はまだ何かが足りない…？

❹&❺ ➡ 足場がポイント!

青いガラン石を壊すには、ジャンプ→ブースト攻撃の際の足場が重要になってくる。珠洲の場合、特に❹の下にある狛犬を壊さないように注意したい。どちらかが残っていれば何とかなるが、両方壊してしまったらもう❹は壊せない。あきらめて再戦を選ぼう。❺は、道路沿いの民家から※の電柱に乗り、そこからジャンプ→ブースト攻撃で破壊できるぞ。ここで狭いところに乗る練習をしておこう。

▲❻は赤いガラン石だが、跳躍を強化して灯台に乗らないと手が届かないのだ。

BOSS:紫微仙・元聖天尊（げんせいてんそん）　河伯

最初のボスは、紫微仙の一人、河伯。ここで使えるのは真武居だけだが、彼の五行〝木〟は河伯の五行〝土〟に対して相剋の位置にある。この場合、相手に与えるダメージは２倍、受けるダメージは１／２となり、〝相性〟は真武居に有利になっている。ちなみに、この相性はキャラ選択時のセリフで推測することができ、強気なセリフのキャラほど相性が良い、という風になっている。選択の際に参考にしよう。さて河伯戦だが、まず打撃攻撃のステータスを最大にし、残りは結界に入れる。そして開始直後に河伯を結界に捕らえ、一穴点螺で攻撃しよう。咒符を使い切ったあとは、衰氣弾の弾き返しを狙いつつ、八卦爻をジャンプ弾道攻撃で越えながら攻撃すると良い。

▲ＬＩ＆ＲＩは、ボス戦で押すと自動的にボスの方を向いてくれる。弾き返しを狙う際に便利。

◀▲八卦爻は大きく膨れて回転しているときに触れるとダメージを受ける。ジャンプ弾道攻撃で中に入り、連続技で攻撃すると良いぞ。

■：ガラン石赤
■：ガラン石黄
■：ガラン石青
○：龍穴

※このステージの龍穴の色は、真武居直柔の場合の色を記しています。ほかのキャラでプレイした場合は、そのキャラの司る五行の色になります。

文月・高千穂 ～ふみつき・たかちほ～ 倒せない寄り神に注意せよ！

❶&❷ 跳躍は常に最大に

この面から使える八洲大騎は、攻撃力が高くて攻撃範囲も広く、意外とジャンプ力もある頼もしいキャラ。ＨＰも高いので使いやすいのだ。さて、この先は１回でなるべく多くのカケラを集めてボス戦を有利に進めるために、ステージ開始時に跳躍のステータスを常に最大にしておくといいぞ。

◀とにかく、跳躍にカケラを優先的に割り振るのだ。

❺ 斜面に降りたら後戻りはできない！

この面では、ゲージを黄色にするとマップ上方の坂へ降りられるようになる。だが、この坂の入り口の急斜面は一度降りてしまうと戻れないので、ここに来る前に破壊できるガラン石はすべて破壊しておくようにしよう。また、坂の途中にある急斜面の中には、ブースト攻撃で登れるものもあるぞ。

◀❻のガラン石は、今の段階では誰も壊せない。残念。

❸&❹ 寄り神の動きに注意！

この広場をうろついている寄り神は、何をどうやっても倒せない。ジャンプやブーストで回避しながら、広場のガラン石を壊していこう。特に、広場の端にあるガラン石を壊すときは、壁の中から急に出てくる寄り神にぶつからないよう注意したい。ＨＰが減りすぎたら、広場中央にある龍穴を使おう。

▲うかつに攻撃すると、弾き飛ばされてダメージを受けてしまう。

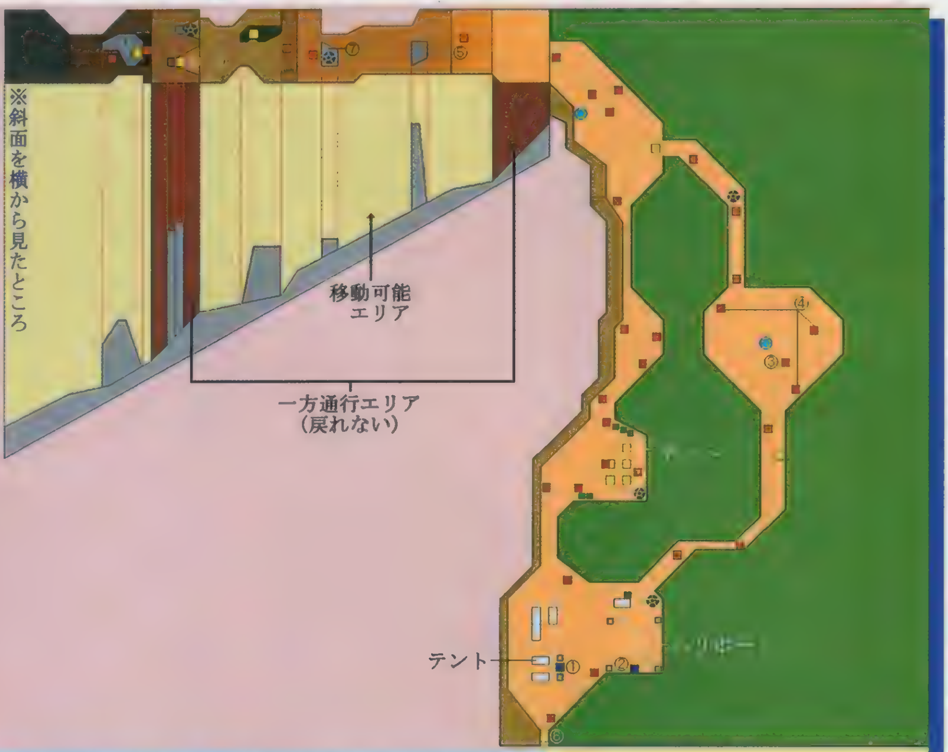
◀端にあるガラン石には、寄り神の後をつけていけば安全に近づけるぞ。

❽&❿&⓫ 岩の上を渡れ！

坂の途中に立っている岩の上にあるガラン石。これは、坂の途中から高さを合わせて、ブースト攻撃で破壊する。❽のガラン石は❼のあたりから、❿のガラン石は❾のあたりからブースト攻撃を繰り出そう。ただ、❿は飛びすぎるとボス戦に入ってしまうので注意。⓫のガラン石は、残念ながら今の段階では破壊できない。

▲高さと軸をあわせてから、ブースト→攻撃で破壊することができる。

◀ここから見える⓫のガラン石は、跳躍を８にしないととどかない。



■：ガラン石赤
■：ガラン石黄
■：ガラン石青
◎：龍穴
※龍穴の色は、真武居でプレイした場合のものを記しています。

※✪はプレイするキャラによって龍穴の色が変化します。プレイヤーキャラの五行と相生関係（右の五行表参照）にある色に、龍穴が変化する仕組みになっています。

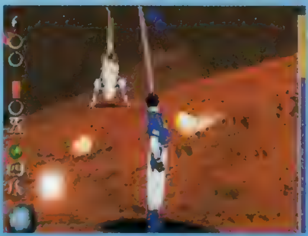
五行相生表

朱雀魂（八洲）	→●（青）
蒼龍魂（直衛・みづほ）	→●（黒）
玄武魂（夜斗）	→○（白）
白虎魂（あずさ）	→○（黄）
黄龍魂（ひふみ）	→●（赤）

BOSS:六震祇（りくしんぎ）・尸起（しき）

紫微仙によって作られた人工の寄り神、それが六震祇だ。六震祇には、結界が効かないという共通の特徴があるので覚えておこう。尸起の五行属性は"火"。この段階で選択できる真武居、八洲、みづほの３人は特に有利も不利もなく戦えるぞ。実際、動きはそんなに速くないので、一穴点螺や奥義を狙う余裕も十分にある。衰氣弾を確実に弾き返せれば、さほど苦労せずに倒せるだろう。突進攻撃はジャンプからのブーストで避けるか、腕に自信があればサイドステップで避けてから連続攻撃を狙ってみるのもいいだろう。

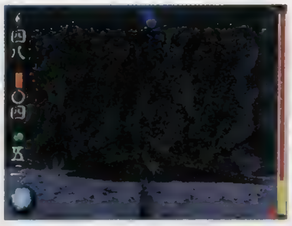
◀一穴点螺をうまく当てるには、動きを先読みして狙いをつける必要がある。


▲雷撃攻撃は連続で食らうと危険。頭を上にあげたら撃ってくるので距離をとっておこう。

長月・沖ノ島 ～ながつき・おきのしま～

寄り神も手強くなってくる!

この面から、寄り神の特徴も多種多様になってくる。中でも、右側ルートの断崖の狭くなったところにいる寄り神"カラキガエリ"は、近寄ると高速でつついて攻撃してくる。結界で捕らえて攻撃するか、旺氣弾で遠距離からしとめよう。また、壁に張り付いて衰氣弾を撃ってくる寄り神"ケボロキ"を弾き返して倒すと、ほぼ確実に奥義マテリアが出現する。稼ぐチャンスだ!



◀断崖の下にいる寄り神"コトリソ"を踏まないように注意。

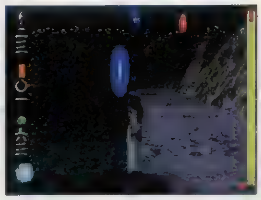
❶&❷ 黄色のクセに手強いぞ

比較的楽に壊せる黄色のガラン石だが、❶と❷は一味違う。この面は、海に落ちると最大HPの10%のダメージを受けてスタート地点に戻されるのだが、❶は海に落ちながらでないと破壊できないぞ。また、崖の上にある❷は、一見どこからも届かないように見えるが、実は社務所の横にある鉄塔の頂上からならブースト攻撃が届くのだ。

◀この鉄塔は、クリアしてからでないと登れないのだ。

❸ 青だけど簡単に壊せる?

❸はこの面唯一の青いガラン石。確実さを求めるならば、封陣符の六氣封殺で崩れる岩を固定すれば、歩いて壊しに行くことができるぞ。ところが、足場の海側ぎりぎりに立ってそのライン上を走るようにブースト攻撃をすれば、あっけなく破壊できてしまうのだ。封陣符がもったいないという人は、この方法で壊してみるのが良いだろう。

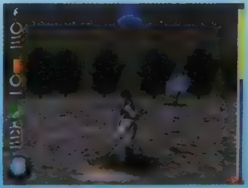


◀このあたりまで出れば、ブースト攻撃で壊せる。

我舞要と対決!

BOSS:我舞要

素手で寄り神と渡り合う男、我舞要。ただでさえ接近戦が強力なところに、ヤツはいきなり攻撃力倍加の奥義を使ってくる。この一撃を喰らうのは賢明ではない。そこで、ここはヤツの間合いが短いことを利用してヒット&アウェイで戦おう。結界を最大に強化して五重にかければ、かなり余裕を持てる。動きを止めたところに連続攻撃か一穴点蝶を当てた後、ジャンプ→ブーストで間合いを離し、振り返って結界→攻撃を繰り返そう。打撃攻撃を最大にして短期決戦を狙うか、封陣符を増やして確実にいくかはお好みで。

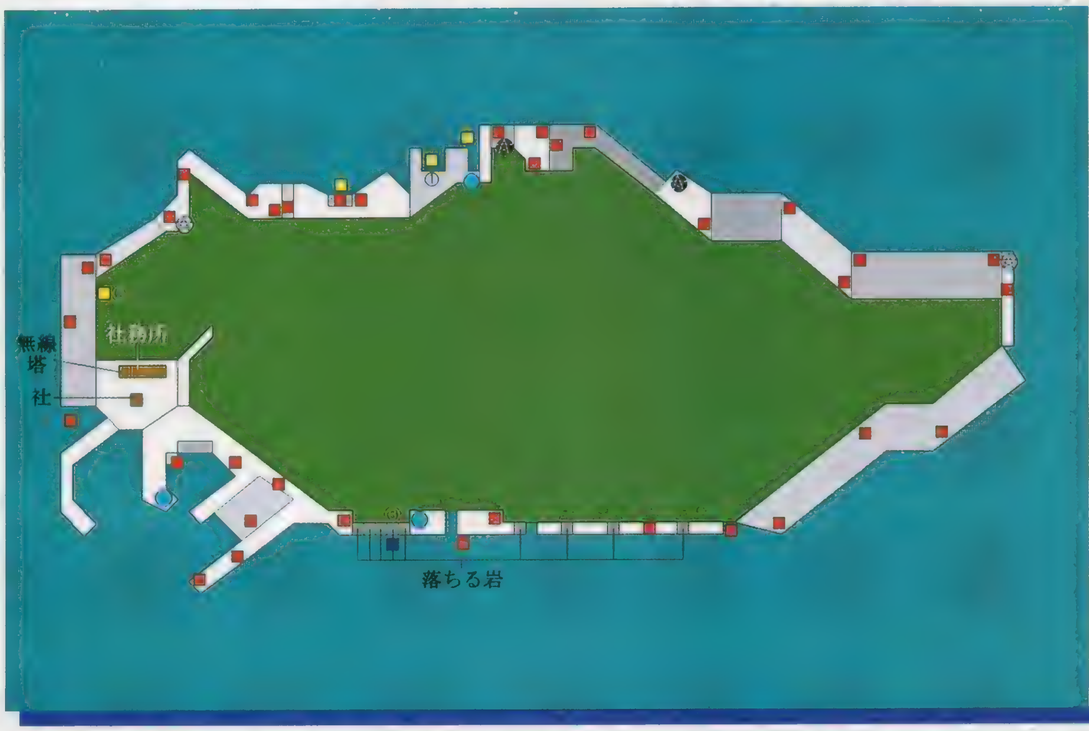


▲◀ステージが狭いので、跳躍は上げなくてもよい。

BOSS:六震祇・尸動

第2の六震祇・尸動の持つ五行属性は"火"。相性のよい"水"の属性を持った我舞で短期決戦…といきたいところだが、地形が複雑で起伏が多いため、ブースト移動のできない我舞では少々苦戦を強いられることになる。特に相性の悪いキャラはいないので、HPの多い八洲あたりがいいだろう。弾き返しや封陣符による遠距離攻撃が有効だぞ。

▲我舞の攻撃力倍加の奥義「金紅花」を使っているときに、弾き返しがうまく決まれば大ダメージを与えられるのだ。



■：ガラン石赤
■：ガラン石黄
■：ガラン石青
●：龍穴

※龍穴は真武居でプレイしたときのものを記しています。
※✪はステージ2と同様。
※⊛は上記の場合と逆で、相生の逆(相剋ではない)の色の龍穴になります。

みつめてナイト

キャラ人気投票1位に輝いたのは!? 待望のエンディング攻略付きで、今回もますます見逃せない!

発売中 純愛SLG	▶¥6,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

お待たせしました、人気投票の結果発表です。結果は下の通りですが、みなさんの予想していた順位と比べて、どうだったでしょうか? 各キャラのページにも書きましたが、ライズの1位というのはかなり意外。個人的には非常に喜ばしいかぎりだったのですが……。さて、今回はこの人気投票上位3キャラを思いっきりクローズアップしてみました。ほかのキャラを応援してくれた読者の方には申し訳ないですが、楽しく読んでもらえたら嬉しいです。 (袋)

©1998 KONAMI ©1998 RED.

キャラクターコンテスト、ついに結果発表!! 今回はその上位3キャラをギリギリまでの徹底攻略だ!!

短い募集期間にもかかわらず、キャラコンテストへのたくさんのおハガキ、どうもありがとう! 今回の「みつめて~」のページは、その結果を大発表!! さらに、その上位3キャラに的を絞ったエンディング直前までの「最終攻略」や、ゲーム本編では語られなかった秘密のエピソード(もちろんコナミ公認!)など、まさにファン必読の内容が目白押しだ。また、コナミさんのご好意で、新着キャラクターグッズのプレゼント(詳しくはページ欄外を参照)も用意しているぞ。まずは、気になる結果発表へGO!

◀今回の記事を読めば、知りたかったライズの正体がわかるかもしれないぞ!?

順位	キャラクター名	得票ポイント
1	ライズ・ハイマー	214P
2	アン	156P
3	ソフィア・ロベリンゲ	112P
4	ロリィ・コールウェル	108P
5	レズリー・ロピカーナ	86P
6	プリシラ・ドルファン	62P
7	ハンナ・ショースキー	56P
8	セーラ・ピクシス	52P
8	クレア・マジョラム	52P
10	ジーン・ペトロモーラ	48P
11	リンダ・ザクロイド	42P
12	スー・グラフトン	37P
13	キャロル・パレッキー	34P
14	テディー・アデレード	33P
15	メネシス	31P
16	ノエル・アシェッタ	28P

●総評&投稿おハガキ紹介●

それでは総評です! なお、1~3位は、それぞれのページで紹介しているぞ。

まず、第4位のロリィから……3位とは、ほぼ同数。実は一番の大穴だったのかも。「お兄ちゃんと呼ばれるのがいい」(ゾゴック命さん)ほか、「ア○リス並にカワイイ」という意見もあった。この順位は大健闘でしょう。

続いて5位のレズリー……こういうタイプは同性にモテるのか、女性からの投票が多数。「つっぱってるコの笑顔ってドキドキする」(琴月諒さん)などなど。

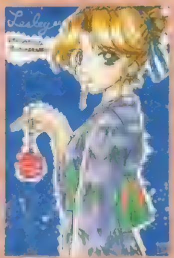
6位はプリシラ王女……かなり本命っぽかったんですが、意外と伸び悩み。「プリシラひと筋で3年間、ハートは最高なのにダメ」(葵海さん)など、難易度の高さも魅力か!?

そして、7~11位。かなりダンゴ状態の中堅グループ。病弱娘セーラも、今ひとつ男性ファンの心をつかみきれなかった様子。また、ジーンの女性票の多さも目立ちました。

12位以下、やはりストーリーの盛り上がりに欠けるのが敗因だったようです。メネシス、ノエルなど後半は結構盛り上がるんですが…。

▲秋田県 石井洋美さん:大迫力のジーンです。ジーンの隠れた優しさを垣間見たときって、なんか感動しますよね。

▲神奈川県 外村秀人さん:恋愛SLGで、「ローマの休日」を"地"でやれるのは、きっとプリシラだけでしょう。

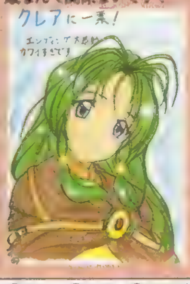


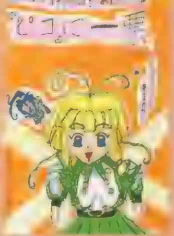
▲埼玉県 鳳凰KIMさん:確かに、片桐さんと共通点多いかも!?

▲栃木県 めもるんさん:とってもキュートなセーラ♥ 祝エンディング!

▼愛知県 しらなぎぜんさん:最初はそっ気ないんですよね~、この子。

▼福井県 細木隆之さん:女の子のカワイさに、歳なんて関係ないです!





▲埼玉県 宮内雅明さん:唯一、ピコのイラストを送ってくれました(笑)。

プレゼント応募方法

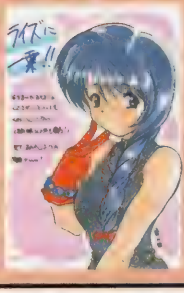
上位3キャラのプレゼント希望の人は、官製ハガキに①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦欲しい賞品の番号(例:R-1)を明記して、P223の"おたよりのあて先"、「みつめてグッズおくれ」係までご応募ください。しめ切りは、6月11日(当日消印有効)。応募者多数の場合は抽選となります。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

第1位 ライズ・ハイマー

投票者の"生の声"

それでは、ライズに投票してくれたみんなの声を聞いてみよう。「ゲームのヒロインでは？　と思えるシナリオの盛り上がり」（塚田龍一さん）、「プリシラ王女をにらむ顔がかわいい」（脇田穂高さん）、「おさげ」（西川徹さん）、「目をそらした表情にメロメロ、某レイを口説いている感じ」（村田寛幸さん）、「ライズは剣より笑顔が似合う！」（ライズLOVEさん）、「エンディング前のイベントがグッド！」（大出角治さん）などなど。そのルックスもさることながら、彼女のシナリオの良さに、たくさんのおハガキが寄せられていたのだ。

◀静岡県　たぐさん：めっちゃ綺麗な水彩画のライズ。憂い含みに、視線を落としてるところなんか最高です！



◀埼玉県　小田切卓さん：「あれ」は、ライズの笑顔が唯一見られるイベントですもんね。冬馬さんのボイスも◎。

プレゼントコーナー

キーホルダー　5名

R-1

▶金のプレートにSDのライズが描かれたキーホルダー。

ピンズ　5名

R-2

▲同じくSDのピンズ。外に行くときもライズと一緒。

マグカップ　5名

R-3

▲貴重（？）なライズの笑顔入りのマグカップ。

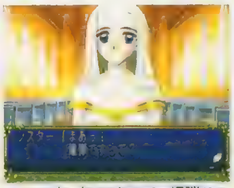
ポストカード　5名

R-4

▲暑中見舞いも、ライズのクールな笑顔で冷ややかに。

最終攻略！ ～ライズ編～すべての八騎将に勝利せよ!

ライズとのグッドエンドを迎えるためには、①ゲーム終了時に右表のパラメータを満たしている、②八騎将全員に一騎討ちで勝利する（下で説明）の2つの条件が必要だ。この条件を満たしつつ、最終日に港に来るように手紙を出せばOK。ライズの場合、デートで好感度が上がりにくいので、ほかの子と同じペースでは間に合わないぞ。



▲D29/1/25に起こる、爆弾テロ事件も、重要なポイントの1つ。

必要なパラメータ			
学問	20	礼法	20
魅力	20	信仰	20
剣術	50	馬術	50

※要求されるパラメータ自体は、普通にプレイしている分には難しくない。また、このほかにも好感度が♥4つ、評判50以上も必要だ。

キーイベント 八騎将との一騎討ちを完全リスト化

相手	発生日時	敵HP
①ネクセラリア	D26/7/16	500
②ボランキオ	D27/5/6	1300
③ライナノール	D27/6/2	1100
④コーキルネイファ	D27/12/2	1300
⑤ミーヒルビス	D28/9/22	2200
⑥ゼールビス	D29/1/25	1500
⑦ヴォルフガリオ	D29/3/1	3000
⑧サリシュアン	D29/3/8	1400

左の一騎討ち一覧表のうち、①、②、④、⑤は戦争時に自動的に発生するが、そのほかは少し条件がある。まず③は、②の一騎討ちに勝利し、この日に来る果たし状の誘いを受けること。⑥は、上でも紹介した同日の爆弾テロ事件の密告があり、それを解決（シアター→国立公園→教会の順に爆弾を除去）すればよい。⑦、⑧はこれらの行程をすべてこなしていればOKだが、HP回復の暇がないので要注意だ。

視線をそらす表情が勝利のポイント!?

ということで、圧倒的な支持を得て、見事1位に輝いたのはライズ・ハイマーさん。最近、ちまたで人気（？）の「クールで無表情（無口）な少女系」なので、上位に食い込むとは思ってはいたが……。アンやプリシラといった強者を抑えて、まさかトップになるとは驚き。この人気を支えているのは、やはりそのシナリオと、好感度が高い状態での「目をそらす仕種」だろう。まるで相手にされなかったときとの表情のギャップに、クラクラ来てしまった人も多いようだ。

物語に隠された秘話①「最後の八騎将」

ライズ・ハイマー。本名をライズ・ヴォルフガリオ・サリシュアンという。全欧最強と名高い傭兵騎士団ヴァルファバラハリアン八騎将の1人で、「隠密のサリシュアン」の通り名を持っている。

ドルファン＝プロキア戦争は、プロキアの内乱が起きた時点で、ヴァルファ側にとって敗色濃厚であった。彼女の父であり軍団長でもあるヴォルフガリオは、愛娘ライズを、玉砕必至のこの戦争から離脱させるため、あえて安全な敵地ドルファン首都城塞へ潜入を命じたのである。その父の意図を知らないライズは、任務の必然性に疑いを抱くこともなく、残暑のドルファンへと潜入する。彼女は剣士特有の指の柄傷（剣を握ることによりできる傷）を隠すため、常に手袋を装着。そして、冷静な観察眼を保てるように、自ら感情の起伏を制御している。その姿は、とても15歳の少女とは思えないほど冷淡で、ある種異様とも言える。

また、ライズの父であるデュノス・ヴォルフガリオは、現ドルファン国王のデュラン・ドルファンとは双子の兄弟である。それゆえ、ライズも王家の血を引いており、プリシラ王女とはいとこの間柄になる。だが、父の王家へ向ける憎しみを、いつしか自分が持つ憎しみであると彼女自身が錯覚し、それがプリシラ暗殺未遂事件を引き起こす。

しかし、ライズには若さゆえの甘さというべきか、少女としての心の揺らぎがあった。使用された毒物は致死性が低く、ライズが非情に徹しきれなかったことを如実に物語っている。

自らを使命で束縛した少女ライズ。彼女の明日は、まだ見えていない……。

【「みつめて～」はみ出し情報】今回、プレゼントにもなっている、コナミの「みつめてナイト」グッズ。「ほかにはどんなのがあるの？」というキミのために、以降のページの欄外部分で全商品を紹介していくぞ。なお、これらの商品は、通信販売や、「こなみるく」などのコナミ直営ショップで入手できるぞ。商品に関する詳しい問い合わせは、フリーダイヤル0120-086-573（月～金曜日のAM10:30～12:00、PM1:00～5:00 ※祝日を除く）の「コナミホットライン」まで。電話番号は間違えのないよう気をつけよう。なお、編集部では、一切お答えはできません。

第2位 アン

その神秘的なプロフィールに惹かれた人、多し！

と、いうことで、第2位はアンさん。かなり健闘はしていたんだけど、残念ながらこういう結果になりました。惜しかったね。ゲームもあと、半年ちょっとで終わり…という時期に、いきなり登場して主人公を慕う謎の美少女。そんな、アンの神秘的な部分が好きだ、という意見も多数。また、極端に恥ずかしがり屋なところや、アンにマッチした國府田マリ子さんのＣＶも人気の要因だろう。

プレゼントコーナー

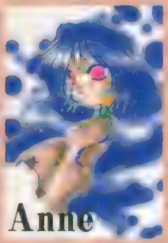
ピンズ 5名 A-1

▲ＳＤアンです。ちょっと照れてる表情が、またかわいくて良さげ。

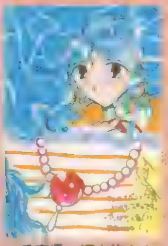
ポストカード 5名 A-2

▶アンの恋の魔力(?)で、ラブレターには最適な一枚かも?

投票者の"生の声"



▲東京都　あおばかずとさん：まさに神秘的なアン。超キレイです。



▲兵庫県　輝夜悠さん：アンは裏ヒロインとの噂もありますし……。

続いて、アンに投票してくれた人のコメントを見ていきましょう。「とことん悲しいエンディングが泣けました」(米山晃良さん)、「シナリオがペニシリンの"ロマンス"の歌詞に似ていた」(三津木孝一さん)、「３／27号のＤＰＳの表紙を見て一発でハマッた」(太田孝さん)、「エンディングで感動するのは初めて」(黒崎真人さん)、「浜辺で歌うイベントを見てハマった」(松崎達人さん)、「悲しい最後を迎えるアンに、かなり感動しちゃいました」(品脇淳宏さん)などなど。やはり、悲恋の部分にポイントが集中。うう、泣けますよね、確かに。

最終攻略！ ～アン編～2人の少女がカギを握っている！

一見関係なさそうだが、ハンナとリンダはアンを攻略するために重要な人物。ハンナはリンダを登場させるため、リンダはキーイベントの１つ「船上パーティ」を発生させるため、という役割を、それぞれ持っているのだ。また、アンのグッドエンドに必要なパラメータは、恋愛度（♥４つ程度）と信頼度(50以上)だけ。この条件は、数回のデートで満たされるはずなので、あとはここで紹介するキーイベントさえクリアすればOK。

キーイベント 船上パーティ

D28/7/12、リンダの好感度が♥3つ以上で発生。ここで現れる３択で、リンダと踊らない選択をすれば、アンと出会うことができる。

▲ただし、アンを選んだ場合、リンダの好感度はガタ落ち。どちらかに決めよう。

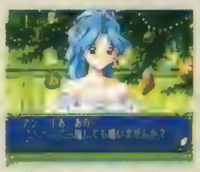
キーイベント アン登場

D28/7/15、25、29。この日以前に、アンと出会っていれば、上記の日にアンの方から声を掛けてくる。ただし、知り合いになるのは29日だけ。

▲アンと出会うのが、D28/9/1だった場合、残念ながらグッドエンドは不可。

キーイベント クリスマス

D28/12/24、アンの好感度が、全キャラ中１番高いときに発生する。サンタから貰った首飾りは、必ずアンにプレゼントするようにしよう。



▲城でのパーティで別キャラが現れないように、好感度をチェックしておこう。

物語に隠された秘話② 「残りし情念の果て」

アン…自分自身も、その名前しか覚えていない。自分がかつてどこで何をしていたのか、自分の生い立ちすらも覚えていない。ただ、忘れがたい記憶は、心の中に強く根づいている。それは自責の念、後悔の念…愛する人を助けられなかった忌まわしい記憶。人はときに、楽しく輝かしい思い出よりも、辛く凍てついた思い出ばかりを心に刻むことがある。精神的外傷――トラウマ……彼女は、その哀しい記憶を引きずり今まで生きてきた……いや、存在し続けてきたのである。

アンにはかつて、恋人がいた。アルビア皇国の海軍将校、名はヴァイルという。ドルファンとアルビアの海事安保条約が締結されたのが、約70年前のこと。２人が出会ったのは、その条約締結の年の７月である。ドルファン港に停泊していたアルビア軍船の乗員であったヴァイルが、波止場でチンピラに絡まれていたアンを偶然助けたのが、きっかけだった。そして、お互いがかけがえのない存在になるまで、そう時間はかからなかった。

条約締結の翌年７月。アンはヴァイルから求婚されることになる。それを承諾したアンは、ヴァイルとともにアルビアへと向かう。だが、運命は２人に非情であった。彼女らを乗せたアルビア軍船は、エドワーズ島沖でハリケーンに見舞われ、乗員の半数がこの世を去る海難事故にあってしまうのだ。そして、その犠牲者のなかには、ヴァイルも含まれていたのだった……。

事故直後、アンの名前は戸籍上から消えている。しかし、アンは今も存在し続ける。彼女にとって、無意味な"止まった時"の中で……。

●キーホルダー：ソフィア☆、ハンナ、レズリー、ライズ☆（5／28発売）／各¥700(税別)　●マグカップ：ソフィア☆、ハンナ、レズリー、ライズ☆（5／28発売）／各¥800(税別)　●ポストカード：ヒロイン16人☆、プリム、ルーナ（5／28発売）／各¥150(税別)　●ピンズ：ソフィア☆、ハンナ、レズリー、ライズ☆（5／28発売）、プリシラ、テディー、アン☆、スー（6／25発売）／→

第3位 ソフィア・ロベリンゲ

夢に対するひたむきさが多くの読者の共感を得た！

さて、3位はソフィア・ロベリンゲさん。メインヒロインながら、今ひとつおとなし過ぎる（そこが魅力でもあるんだけど）せいか、投票数も危ぶまれたが……。開けてみれば堂々の3位入賞！　今までの恋愛モノのヒロインにはなかった、庶民的（むしろ生活苦!?）なところに、逆に親近感を覚えた人もいるだろう。

最終攻略！ ～ソフィア編～必須イベントが多いので注意！

ソフィアも好感度（最大♥4つ）と信頼度（50以上）以外のパラメータを必要としない女の子。大きく3つにまとめてあるが、クリアに必須なキーイベント数がほかのキャラに比べると多めなので気をつけよう。また、アンと知り合っておくこと（7月、9月どちらでもOK）も重要なので、忘れないように。これらの条件を満たしていれば、ゲーム終了間際にほかの女の子とは少し違うエンディングイベントが始まるはずだ。

キーイベント 爆弾テロ&お見舞い

D29/1/25、好感度が♥3つ以上。爆弾テロの発生後は、ソフィアのことを聞いて病院に直行。そのあと、4週に渡るお見舞いはすべて訪れ、最終日は海辺へと誘うこと。そこで会うアンには、「恋人だ」と答えよう。

キーイベント オーディション

D28/4/8、ソフィアの好感度が♥2つ以上のときに発生。その後、14日に応援に行き、「そんなことを…」の選択肢を選ぶこと。

◀4/22に、彼女が部屋を訪れればOK。

キーイベント ジョアンとの決闘

D29/3/8、ソフィアの好感度が♥4つ以上で発生。ただし、左のお見舞いイベントをクリアして（アンとも会って）いること。ソフィアを賭けた、ジョアン（HP1500）との決闘……必ず勝とう。

▲直前（3/1）には戦争があるので、残りHPに注意。

投票者の"生の声"

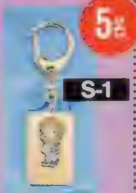
次は、3位のソフィアに投票してくれた人たちの声だ。「現実には"ゼッタイ"いないタイプだけに★★★を付けたい」（川口利治さん）、「なんかホッとさせてくれるコ」（Sue.さん）、「環境にめげずにたくましく生きていく姿に感動した」（永田大輔さん）、「"ソフィアの純愛"毎週よく聴いてます」（桜井猛さん）などなど。ただ夢見るだけではない健気さが彼女の得票のポイントだ。

◀香川県　銀月さん：何か苦しいことがあったときは、ソフィアの姿を思い出せ！

▶神奈川県　いずみゆうさん：意外に少なかったCGでの投稿。早くクリアしてあげてね。

プレゼントコーナー

キーホルダー



S-1　5名

▲SDソフィアのキーホルダー。キミのカバンに！

ピンズ

▲これを機会に、全キャラをコレクションするのも吉。

S-2　5名

マグカップ

S-3

5名

▲自分専用のマグを…と考えている人にオススメ。

ポストカード

5名

S-4

▲使うのがもったいない…かな？　飾っておくのもオシャレ。

物語に隠された秘話③「家族の肖像」

ソフィアの家族は、父と母、そして弟……自分を含めた4人である。

父のロバートが、かつてドルファン騎士団（軍部陸戦担当兵団）の騎士であり、ダナン駐留部隊所属であったため、ソフィアは首都ではなく地方都市で生まれ、幼少時代を過ごしてきた。母が病弱のせいで、ソフィアには母に遊んでもらった記憶がない。それゆえか、かえって父と過ごした時間の方が長く、なかでも強く印象深く残っているものの1つに、オルゴールの話がある。母の医療費のため、家計は非常に苦しかった。だから誕生日プレゼントを買う余裕などあるはずもない……と、ソフィアは子供心にそう思っていた。しかし、彼女の7歳の誕生日に、父はオルゴールをプレゼントしてくれたのである。古びた木製の箱のふたを開けるとメロディーが奏でられ、幼い彼女を感激させた。ふたの裏には手彫りで「愛しのソフィア」と刻まれており、その不器用な彫り方に、父の愛が強くにじみ出ていた。今でもソフィアは、そのふたを開けるたびに目頭を熱くする……。

ソフィアが10歳のとき、ゲルタニアとプロキアとの間で軍事衝突が起こった。父、ロバートが所属するダナン駐留部隊はプロキアの援軍として出撃したが、その際にロバートの指揮する小隊は壊滅、彼自身も脚に重傷を負ってしまう。そして、後送されたロバートは責任を取らされ、軍からも除籍されることに。そのことでロバートは自暴自棄になり、酒に溺れる生活を送る。家計はますます貧窮し、ついには借金を重ねる状態にまで陥った。それがソフィアの不幸の始まりであった……。

→各￥500（税別）　●テレカセット：50度数2枚セット、台紙付き（5/28発売）／￥2,500　●ポスター：タテ型、ヨコ型ともに594×841mmサイズ（5/28発売）／各￥1,200（税別）。☆マークの付いているものは、今回のプレゼントで紹介している商品だ。このほかにも、現在発売中のトレーディングカードvol.1に続いて、vol.2も近日発売予定！

悠久幻想曲 2nd Album

注目度100%の超重要データを一挙に大公開！
特製グッズのプレゼントもあるのでお見逃しなく。

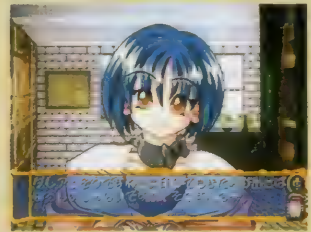
発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

残念ながら「悠久2」のコーナーは今回で最後。応援してくれたファンのみなさん、どうもありがとう。感謝の気持ちを込めて、ここでとっておきのウラワザを紹介しちゃうぞ。それは、「ゲーム中に◎ボタンと⊗ボタンを押しながらスタートボタンを押すとタイトル画面に戻れる」ってこと。え〜っ、もしかして知ってた？　ゲームの取り扱い説明書にも載ってない情報なのに……さすが！　知らなかった人はぜひ活用してみてね。　（Z佐藤）

いままで隠されていた超重要データからエンディングの条件まで大公開！

攻略の最終回にふさわしく、今回はいままで隠されていた超重要データをまとめて大公開！　任務イベント2の発生条件やメインイベントの分岐方法、さらに注目のエンディングデータにもバリバリ迫っていくぞ。隅々までチェックしていけば、ハッピーエンドは確実。全エンディングを制覇して完全クリアを目指せ！



▲2人のサブキャラとハッピーエンドを迎える条件もバッチリ掲載。まさにカンペキ！

Secret Data 1　任務イベント2の発生データ

ここでは、任務イベント2の発生データを紹介しておこう。発生方法は任務1とまったく同様。発生日に指定されている仕事を主人公と対象キャラの2人が実行していればOKだ。このイベントでプロフィールが埋まるキャラもいるので必ず1度はクリアしておこう。

◀ほかの仲間を加えてもOK。ワイワイ楽しめるぞ。

▶そのまま実行すればイベントが発生。

信頼度を50以上に上げておくこと！

◀信頼度50以上のマーク。これ未満だとイベントは発生しないので、休日に遊びに行ったりして上げておくこと。

キャラ	タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
イヴ	Before Party	1月22日	50	イベントの手伝い
ヴァネッサ	Look Me	12月15日	50	イベント整理
セリーヌ	スペシャル・ドリンク	8月22日	50	イベント整理
ディアーナ	天使達の贈り物	2月8日	50	イベントの手伝い
トリーシャ	Other Side	2月15日	50	配達
由羅	追跡	11月15日	50	接客業
ローラ	もう一つの舞台	3月8日	50	舞台の手伝い
アルベルト	消えた水晶の謎	2月22日	50	紛失物の捜索
リオ	本当の心	12月8日	50	子供の世話
ルー	PET-SITTER	11月22日	50	動物の世話

Secret Data 2　メインイベントを分岐させる方法

物語の核心的な部分が明かされるメインイベントの分岐条件を解説していこう。メインイベントはゲーム中に5つあり、仲間の組み合わせなどに関係なく発生するようになっている。右に掲載したのが発生データだ。ただ、この中で●印の付いた1.5、3と▲印の付いた4には要注意！　まず●印のイベントは発生させるために条件が必要なもので、ほかのメインイベントで条件を満たしていないと発生しない。そして▲印はほかのメインイベントで実行した行動で内容が大きく変化するもの。あることをしていないと、実にあっさりした内容になってしまうのだ。またメインイベントは、エンディングにも影響するので完全クリアしておきたい。これを参考に進めていこう。

条件	イベントNo.	タイトル	発生日
	1	流れ者	6月27日
●	1.5	黒衣の男	8月13日
	2	姿なき脅迫者	10月7日
●	3	State of War	12月27日
▲	4	ある晴れた日に	3月27日

イベントNo.1.5「黒衣の男」の発生条件

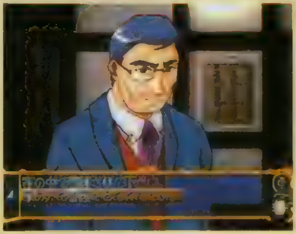
イベントNo.1での行動がポイント

1.5を発生させるには1での行動が重要。まずクレアから事情を聞き「面倒くさそうだから〜」を選択したら、ジョートショップ、ローズレイクと移動して情報収集。そして街に戻り「もう少し情報を〜」の行動を選ぶ。こうすると最重要人物のランディが登場し、条件クリアとなるぞ。また最後に「団長の判断を〜」を選んで、重要人物の1人ロビンにも必ず会っておこう。

▲「もう少し情報を〜」を選ばないとランディとは会えず、1.5は発生しない。

イベントNo.3「State of War」の発生条件

イベントNo.2での行動がポイント



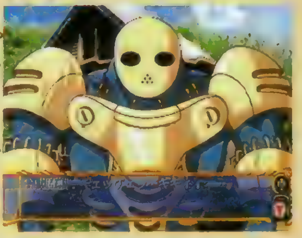
▲屋敷の外で護衛しないと、ランディやロビンと出会うことができないので注意。

3を発生させるには2での行動が重要。評議員の屋敷を訪れたら、最初に「家の外で警護」を選択。そして外で出会うランディを無視し、アベック（ロビン）に尋問してから屋敷の中に戻ろう。屋敷内に侵入者が現れたら「とにかく落ち着いて〜」→「元自警団員を〜」→「団長を〜」の行動を順に選ぶ。これで条件クリアだ。ドア越しに会話を盗み聞きしたらすぐに中に踏み込もう。

イベントNo.4「ある晴れた日に」の変化条件

イベントNo.3での行動がポイント

3が発生したかどうかで4の内容が変わる。3が発生してないと4はあっさり終了するが、発生していれば事件が起こるぞ。事件の内容は3での行動で変わるので最良の行動を紹介しよう。魔物の襲撃後「出発前に〜」を選び、トラヴィスと会話。戦闘を避け詰め所に着いたらチャックを追跡。その後「もう少し〜」→「もう一方〜」→「しばらく〜」→「もう一方〜」と選んでから引き上げること。



▲詰め所から脱出する途中に合成魔獣と出会う。逃げずに戦いを挑んでおくこと。

 ©1997 Starlight Marry／Media Works Inc. イラスト／moo

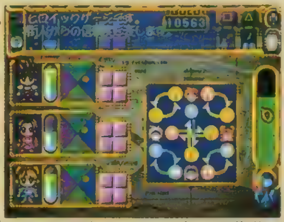
Secret Data 3 ゲーム終了までの流れとエンディングが変化する条件

最後に用意されている最大のお楽しみ、エンディングに関する情報を残らず公開だ。第三部隊を存続させるのに必要な要素や、お好みのキャラとラストを迎える方法、さらにサブキャラとのエンディングを見るための条件など、細かい部分までフォローしていくぞ。隅々までチェックしていけば、エンディングは思いのままだ！

◎第三部隊を存続させ、お好みのキャラとラストを迎えるには？

ヒロイックゲージを8割以上に！

第三部隊を存続させる条件は、ゲーム終了までにヒロイックゲージを8割以上獲得すること！これを達成できれば条件クリアになるぞ。ゲージは毎週のスケジュールをキッチリ成功させていけば溜めることができる。成功率が高い仕事を選んで実行し、地道に溜めていけばOK。



▲仕事を成功させていれば、何の苦労もなく溜まるはず。心配はいらないだろう。

ゲーム序盤から信頼度を上げておく！

ゲーム終了時、絆度（隠しパラメータ）が一定以上で、かつ一番高いキャラとのエンディングになる。絆度は、キャラから主人公に対しての信頼度を毎日加算したもの（信頼度×日数）なので、調整が少し難しい。そこで序盤からお好みのキャラとの信頼度を集中的に上げよう。

▲真っ先にお好みのキャラとの信頼度を上げる。そして最高の状態をキープだ。

★最終パートの進行チャート★

メインイベント4からゲーム終了までの最終パートの流れは下に紹介した通り。このような順序で進行していくぞ。どんな基準でエンディングが決定するのかを解説していくので、よ～くチェックしておいてね。

メインイベント4「ある晴れた日に」終了

▼

クライマックスイベント　条件を満たしていなければクライマックスイベントは発生せず、その場合はヘキサとのエンディングになる。誰とのエンディングになるのか、この時点で判別可能だ。

▼

支持率判定　ヒロイックゲージの長さで、第三部隊が存続できるか、あるいは解散かが判定される。ただ、どちらにしても大きく分岐することはなく、そのまま終了部へと進行する。

ヒロイックゲージが8割以上 ▼ ／ ヒロイックゲージが8割未満 ▼

終了部（編成会議の結果）　存続した場合と解散した場合、それぞれの話が用意されているが、展開が大きく変化することはない。終了後はキャラ別エンディングのパートへ。またメインイベントを完璧にクリアしている場合、主人公に関わったキャラたちのその後や事件の経過などが明らかになる。

▼

キャラ別エンディング　仲間にしたキャラのうち、ハッピーエンドを迎えられなかった2人のその後の生活が流れる。誰ともハッピーエンドにならない場合は3人のエンディングが展開。

▼

エンディング　クライマックスイベントが発生したキャラが登場。主人公とのその後の生活が紹介され、ハッピーエンドとなる。詳しい条件や攻略法は右側をチェックだ。

エンディングは2パターン＋1

①お好みのキャラとのエンディング

お好みのキャラとの信頼度をゲーム序盤から上げまくり、それを維持した状態で最終パートまでくれば自動的にそのキャラのクライマックスイベントが発生、そのキャラとのハッピーエンドになる（上の「ゲーム序盤～」を参照）。浮気をせず、一途にお好みのキャラと仲良くしていけば問題なくゴールインだ。

◀条件を満たせばクライマックスイベントが発生する。

②ヘキサとのエンディング

お好みのキャラとのラストが迎えられなかった場合、自動的にヘキサとのエンディングになる。まあ位置づけとしてはバッドエンドといったところ。やり方はとっても簡単。休日に遊びに行ったりせず、仲間との信頼度を上げずに最終パートまでくればOKだ。感動的な内容なので1度は試してみてほしい。

◀ヘキサとのエンディングも必ず見ておこう。

特別 なんとクレアとのエンディングもあった！

▲誕生日イベントもアリ！　10月7日の休日にアルベルトのいる自警団の寮へ遊びに行こう。

難易度は超高め！　その条件とはアルベルトとの絆度が一定値以上、一定値以下という超シビアなものだ。良すぎるとアルベルトとのエンディングになるし、逆に悪すぎるとヘキサとのエンディングになってしまう。やり方としては、まず信頼度を上げずにゲームを進める。そして10月頃からアルベルトとの信頼度を上げ始めるのだ。失敗することもあるので何度も挑戦してみよう。

Secret Data 4 ビジュアル付きのキャラ別エンディングを見る方法

キャラ別エンディングは各キャラごとに3種類ずつあり、そのうちの1つがビジュアル付きになっている。このエンディングを確実に見る方法を紹介しよう。やり方は右の表にあるA、Bの2つのスキルをほかのスキルよりも高くしておくだけ。これでOKだ。

2つのスキルをガンガン上げよう

▶ディアーナの場合は体術と教養。この2つのスキルを優先的に鍛え、ほかのスキルよりも上げておくこと。意外と簡単なのだ。

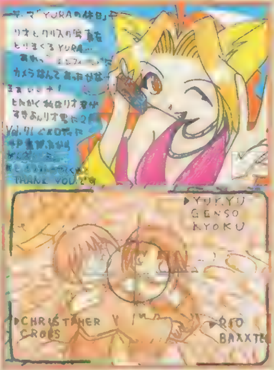
キャラ	スキルA	スキルB	キャラ	スキルA	スキルB
イヴ	体術	信仰	由羅	技巧	神秘
ヴァネッサ	信仰	神秘	ローラ	体術	交渉
セリーヌ	体術	交渉	アルベルト	信仰	交渉
ディアーナ	体術	教養	リオ	体術	交渉
トリーシャ	体術	信仰	ルー	交渉	神秘

最終回 悠久のひろば

11回目を迎えたと思ったら、なんと最終回！ いままで応援してくれて本当にありがとう。今回もプレゼントを用意してあるのでみんな応募してね。

イラストのお部屋

イラストハガキも今回で見納め。以後の投稿は4色頁のコーナーへよろしく。最後はこの23点を掲載だ。

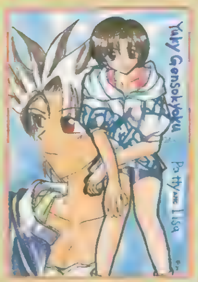


▲神奈川県 みなすさん：2枚組みじゃないけど作風が◎だから特別！

◀神奈川県 アーサーさん：あわてずにじっくり楽しんでね。

◀高知県 松本和訓さん：今回の記事を参考に再度チャレンジだ。

▼岐阜県 葉月ひとみさん：見事人気第1位に決定だ。おめでとう。



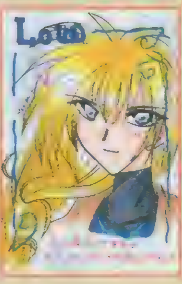
▲茨城県 T・蘿月さん：逆立ちして寝るのかな。

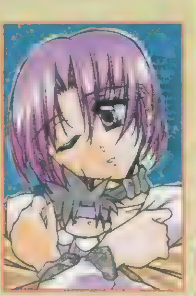
▼青森県 鈴原橙果さん：多数の作品に大感謝！

▼茨城県 高永かつきさん：アルベルトも大躍進。4位に入ったぞ。

▲埼玉県 南せりかさん：想いを伝えぬまま失恋!? かわいそうな気も……。

▼埼玉県 霧七ゆきむさん：おかげで第3位。





▲静岡県 水無月の一むさん：新たな結末は。

▲北海道 如月架泯さん：クレアとのエンディングは達成できた？

▼北海道 猫山はるひさん：どんなピザかなぁ…。

▼福岡県 葵月みらさん：謎の物体って結局……。

▲群馬県 流瀬まいさん：とっても素敵！

▲大阪府 吉岡卓哉さん：毎回楽しめたよん。

▲兵庫県 宿禰りゅうきさん：留学を終えて帰ってきた所かな。

◀群馬県 天川真琴さん：初投稿ありがとう。でも残念ながら……。

▼神奈川県 明星飛鳥さん：た〜くさんの作品をありがとう。またね！

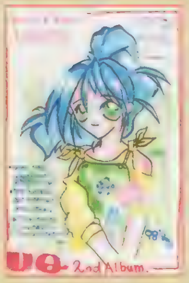
▼宮城県 いずみみやさん：みんなの心の中にも、こういう記念の1枚がしまわれているはず。いつまでも忘れないでね。

▲京都府 水無月真琴さん：滑り込みで仲間入り。

◀埼玉県 小林豊さん：細かい描き込みに、いつも感激してたのだ。

◀東京都 あおい円樹さん：表情がとってもよく描けてるね。

◀千葉県 羅夢あーのさん：セリーヌはCDドラマでも大暴走中!?



悠久幻想曲 2nd Album

人気キャラクターコンテスト最終結果発表!

◀僅差で第2位。やはり手を頬に当ててたのが敗因?

第1位 トリーシャ 623P

強豪たちをスタートダッシュで振り切り、最終的には追い上げてきたローラとの一騎打ち! なんとか振り切って勝利したという感じかな。ファンのみなさん、おめでとう。

▶後半の追い上げは見事! 男性キャラでは第一位だぞ。

人気キャラNo.1を決めるキャラクターコンテスト(対象は「1」、「2」のメインキャラとリカルド、テディ、アリサ、ヘキサ、クレアの合計25人)の最終結果を発表だ。見事No.1に輝いたのは、623ポイントを獲得したトリーシャ。ファンのみなさん本当におめでとう! 続いて第2位はローラ。後半の追い上げは凄まじかったんだけど惜しくも及ばず……残念。そして第3位は女性プレイヤーさんたちの絶大な支持を得て一気にジャンプアップしたルー。男性キャラがベスト3入りしたのには、個人的にもビックリかも。前回のコンテストで第1位だったシーラは第7位。かなり頑張ったんだけどね〜。ちなみに11位以下はイヴ、セリーヌ、ディアーナ、エル、由羅、ピート、クレア、クリス、リカルド、テディ……となったぞ。参加してくれたみなさん、どうもありがとう。この結果には満足できたかな?

注目のベスト10

1	トリーシャ	623 P
2	ローラ	599 P
3	ルー	481 P
4	アルベルト	405 P
5	リオ	387 P
6	メロディ	313 P
7	シーラ	307 P
8	ヴァネッサ	276 P
9	マリア	221 P
10	パティ	197 P

応援してくれたみんなに感謝の気持ちを込めて!
『悠久』グッズをド〜ンとプレゼント!!

長い間「悠久2」を応援してくれたみんなに感謝の気持ちを込めて、品切れ続出の大人気グッズをプレゼント! さらにお店じゃ買えない特製トレカや声優さんのサイン色紙も残らずお届けだ。応募はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、それに希望する賞品名(例:4番のマウスパッドのBタイプ。サイン色紙の場合は誰のものを希望するかを忘れずに!)を書いて送ってね。あて先は右下を参照。しめ切りは6月11日(当日消印有効)だ。当選は発送をもってかえさせてもらいます。

1 透明ポスター

A, Bの2タイプ 各5名

▶単なるポスターではなく、向こう側が透けて見えちゃう珍しい逸品! この透明ポスター2種類を各5名にプレゼントだ。Aタイプ、Bタイプのどちらを希望するかを明記して送ってね。イラストのサイズが大きい横型も魅力だけど、全身が見られる縦型も捨てがたいよね。

2 声優さんサイン色紙

12種類 各1名

▲左上からアルベルト、リオ、ルー、イヴ、ヴァネッサ、セリーヌ、ディアーナ、トリーシャ、由羅、ローラ、ヘキサ、クレアの12種類を各1名にプレゼント。誰のを希望するかをしっかり書いて送ること。

3 スペシャルトレカ 3枚セット

A, Bの2セット 各5名

▲▶お店では売っていないスペシャルトレカセット2種類を各5名、合計10名にお届けしちゃうぞ。入手困難なトレカだけに、当選した人は超ラッキーだ!

4 マウスパッド

A, Bの2タイプ 各5名

◀▼「1」と「2」のチビキャラライラストが入った丸形のAタイプ。それに「2」のキャラの全身イラストが入ったBタイプを各5名に! 好きなタイプはどっち。?

プレゼントのあて先!

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「悠久のひろば」プレゼント係

※ポスターとマウスパッドのプレゼント提供/ワールド青山(通販問い合わせTel.06-383-9013)

GUILTY GEAR ギルティ・ギア

前回に引き続いてキャラ別攻略第２弾！
さらに３体の隠しキャラの出現法も公開!!

発売中 格闘ACT	▶¥5,800 ▶アークシステムワークス
	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前回に引き続き、キャラ別攻略第２回。さらに今回は、隠しキャラの使用条件もセットでお届け！　隠しといえば、「ギルティ」には他にも隠し技とかいろいろあるみたい……。探してみると面白いかもね。さすがにここまで大胆なゲームだから、キャラバランスに偏りはあるみたいだけど、やり込んでいくと結構その差も埋まっちゃうから不思議。プレイヤー側に多少の努力を必要とするけど、ある程度まで達すれば、やっぱりプレイしてて楽しいゲームです。(平)

熾烈な戦いを盛り上げる3人の隠しキャラ

ゲームを進めていくと、その強大な力でプレイヤーの前に立ちはだかる２体のギア。今回の事件、すなわちジャスティス復活を企んだ真の黒幕であるテスタメントと、かつての聖戦でギアを率いて人類に戦いを挑んだジャスティスの２体がそれだ。さらに、ソルかカイで、ノーコンティニューでジャスティスを倒したときのみ登場する謎の人物、梅喧。この３人のキャラを使うことができる条件を、以下に公開するぞ。まず、テスタメントとジャスティスは、ゲームを１回でいいからクリアする（コンティニュー可）。梅喧は、ソルかカイでプレイして梅喧を出現させた後、倒してゲームをクリアすればＯＫ。ここでは、この３体の隠しキャラの必殺技コマンドと、基本的な戦い方を紹介しよう。ただし、これら隠しキャラはバーサスモードとトレーニングモードでしか使うことができないので注意しよう。

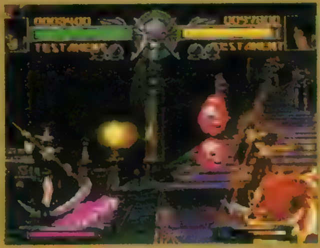
◀どのキャラも非常に個性豊かで、独特な戦い方を楽しむことができるぞ。

テスタメント TESTAMENT

トリッキーな必殺技を駆使して戦え！

技名	コマンド
ファントムソウル	↓↘→＋□
エグゼビースト	←↙↓↘→＋○
グレイブディガー	↓↘→＋△
パンツァーセンチピード	→↓↘＋△
ディメンションサイズ	↓↙←＋×
ナイトメアサーキュラー	↓↘→↓↘→＋○

ファントムソウルは飛び道具なのだが、かなり特殊で画面内にしばらくの間滞空している。その間もガンガン続けて出すことができるので（最大で１画面に５個くらい）、常にこれを画面内に置いて相手の動きを牽制しよう。グレイブディガーは、攻撃判定の強い突進系の必殺技。攻撃の出も速いので、連続技にからめていくと効果的だ。手軽でオススメなのはパンチ→キック→弱斬り→強斬り（３段目をキャンセル）→グレイブディガー。ゲージの７割を奪うことが可能だ。ディメンションサイズは、相手のガードと移動を一定時間制限する技（食らった相手は、攻撃だけできる）。ガトリングコンビネーションをこれでシメて相手の足を止めて、覚醒必殺技のナイトメアサーキュラーを狙って行くというのもいいだろう。



◀ファントムを置いてエグゼ→グレイブという連続技も面白い。

ジャスティス JUSTICE

超強力なインペリアルレイを使いこなせば死角ナシ！

技名	コマンド
ストライクバックテイル	←↓↙＋×
ミカエルソード	←↙↓↘→＋△
インペリアルレイ	→←↙↓↘→＋△
ヴァルキリーアーク	↓↘→＋□
ガンマレイ	←→←→↘↓↙←＋○

ジャスティスは、空中ダッシュが３回まで可能。ジャンプ中の攻撃も性能のいい技がそろっているので、空中戦が非常に得意なキャラといえる。また、通常技はリーチ、攻撃力ともに高い水準を誇っているので、連続技も強力なものが多い。反面、必殺技はクセのあるものが多いので、扱いが難しい。そんな中で、例外的に強力なのがインペリアルレイ。攻撃範囲が非常に広いので、倒れている相手への追い討ちにも使えるのだ。もちろん、連続技にからめても強力。オススメはジャンプキック→ジャンプ弱斬り→パンチ→強斬り→しゃがみ強斬り→インペリアルレイ。ゲージを８割奪い、気絶状態に持っていくことが可能だ。

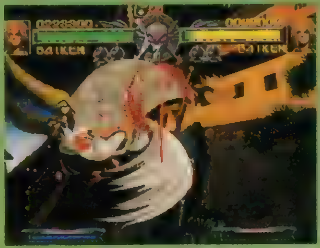
◀左で紹介した連続技で相手が気絶したら、もう一度同じのを叩き込め。

梅喧 BAIKEN

単発の攻撃力は高めだが連続技が少々さびしい

技名	コマンド
畳替し	↓↘→＋×
畳替しチャージアップ	↓↘→＋R１押しっぱなし
妖斬扇	→↓↘＋△
鎌鼬	←↙↓↘→＋○
連ね三途渡り	↓↘→↘↓↙←＋○

隠しキャラ中で唯一チャージアップ必殺技を持っている梅喧。ただ畳替しは、チャージアップしてしまうと出が遅くなってしまうので、連続技に使用することができなくなる。ただでさえ連続技に乏しい梅喧にとって、これは非常に厳しい。結論から言ってしまうと、チャージアップはしない方がいいだろう。基本的に梅喧の弱斬りと強斬りは攻撃判定が強く、ダメージも大きいので、これをメインに使っていこう。オススメの連続技はジャンプ強斬り→弱斬り（２段目をキャンセル）→強斬り→畳替し。これだけでゲージの７割を奪うことができる。弱斬りの前にキックを入れてもいいが、この場合は間合い調節がシビアになる。



◀妖斬扇は空中でも出せる。受け身を取られなければお手玉も可能だ。

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。

©ARC SYSTEM WORKS.,LTD.

前号に引き続いて残り5キャラの基本戦術紹介

ここでは、前号でキャラ別攻略をお贈りした5キャラに続き、残りの5キャラの基本的な戦い方を紹介するぞ。前回に比べ、今回紹介する中にはクセのあるキャラが多い。このゲームの基本戦術はやはりガトリングコンビネーションによるラッシュだが、中にはそれができないキャラもいるのだ。そういうキャラは、デッドアングルアタックを利用し、確実にダメージを与えていくのが重要になるぞ。

◀コマンド投げを持っているキャラなら、例えば相手にラッシュをかけられている場合は、確実にガードを固めて……。

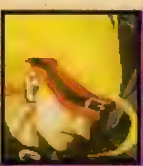
▶スキを見てデッドアングルアタックで強引にコマンド投げに行く。メイ、ポチョムキン、ボルドなどが得意な戦法だ。

長いリーチを最大限に活用しよう！ アクセル＝ロウ

身軽そうに見えるアクセルだが、攻撃がトリッキーであるということを除けば実はそうでもない。その最大の理由は、ガトリングコンビネーションの少なさにある。使えるものは、下で紹介しているものくらいしかないのだ。雷影鎖撃や鎌閃撃を駆使して、相手にこちらの手の内を読まれないようにしよう。受けに回ったら天放石を狙うのもいいぞ。

◀ジャンプ強斬りのリーチの長さは驚異的。相手を近づけるな！

これがオススメ しゃがみキック→しゃがみ弱斬り→しゃがみ強斬り。あまり連続技に頼らない方がいい。



クセの強い必殺技で相手のウラをかけ！ ザトー＝ONE

ザトーの必殺技には、パッと見に何をしているのかわからないものが多い。これをうまく利用して、相手のウラをかく戦い方を心がけていこう。ただし、必殺技の多くは外してしまうとスキがすさまじく大きい。最低でも相手にガードさせられる状況以外では必殺技は出さない方が無難だ。必殺技の中では、削り能力の高いクライムダークネスがオススメ。

◀追いつめられたら、ブレイクザロウで相手を引き離そう。

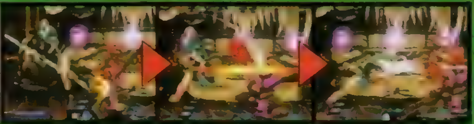
これがオススメ ジャンプ強斬り→パンチ→キック→弱斬り→強斬り→インヴァイトヘルでゲージ半分。

豊富な連続技でガンガン攻め立てろ！ Dr.ボルドヘッド

通常攻撃の出の速さとリーチの長さ、さらに必殺技の性能の高さが目立つボルド。動きが奇妙なので最初は戸惑うかもしれないが、慣れればそれほど問題を感じないだろう。必殺技は単発で使ってもいいし、連続技にからめてもいい。どちらかというと決定力に欠ける方なので、接近してガンガン連続技を狙っていくといいだろう。

◀レレレの突きは非常にリーチが長い。追加入力も忘れずに。

これがオススメ パンチ→キック→弱斬り→しゃがみ弱斬り→強斬り→レレレの突き＋追加入力。強力だ。



間合いの広いポチョムキンバスターを狙え！ ポチョムキン

ダッシュができないため機動力に欠けるが、メガフィストをうまく使っていくことでその弱点はある程度補える。この技はしゃがみガード不能な上、攻撃の出が割と速いので、ジャンプ攻撃の代わりに使っていくといいだろう。これがヒットしたあとは、ポチョムキンバスターを狙っていけるぞ（ただし、暴れられると失敗することもある）。

◀デッドアングルアタックでポチョムキンバスター。強力だ。

これがオススメ 連続技ではないが、強斬り→メガフィスト→ポチョムキンバスターでゲージ1本分だ。

前転を駆使して相手のガードを揺さぶれ！ ミリア＝レイジ

移動＆攻撃スピードともに全キャラ中トップクラスの性能を誇るミリアだが、攻撃1発ごとの軽さもまた群を抜いている。攻めまくっていたのに1発大きいのをもらってしまうと即逆転、ということもありうるので、常にスキを見せず攻撃し続けるしかない。ガトリングコンビネーションからの前転で相手の背後に回り、ガードを揺さぶってやろう。

◀強斬りとしゃがみ強斬りは、しゃがみガード不能だ。

これがオススメ しゃがみキック→しゃがみ弱斬り→しゃがみ強斬り→カンデムトップ。これでゲージ4割。

カウボーイビバップ

ファン待望の3D・STG『カウボーイビバップ』がついに発売！　今回はステージ6まで大攻略だ!!

発売中 3D・STG	▶¥5,800　▶バンダイ
	▶DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PS版「カウボーイビバップ」の見所を徹底チェ～ック！　その1：おなじみのメンツが総出演。その2：セリフはTVアニメと同じ声優さんが担当。その3：オリジナルキャラ＆ストーリーが魅力的。その4：自機ソードフィッシュⅡに搭載される数々の新装備。その5：フェイの愛機レッドテイルも登場。その6：独特の飛行感覚に酔いまくり～……などなど、アニメファンはもちろん、3D・STGファンも満足できる仕上がりになっているぞ。　（Z佐藤）

すべての賞金稼ぎたちに贈るとっておきの攻略法を紹介！

「カウボーイビバップ」はTVアニメの世界を舞台に、アニメとは異なるストーリーで展開する3D・STG。プレイヤーは主人公のスパイクとなり、ソードフィッシュⅡを操縦して戦っていくのだ。今回は基礎編と実戦編でゲームのポイントを徹底攻略しよう。操縦テクニックや各ステージに待ち受けるボスの倒し方などを徹底的に紹介していくぞ。

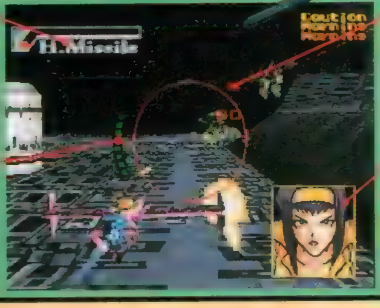
主人公 スパイク・スピーゲル

▲狙った獲物は逃さない火星生まれの賞金稼ぎ。ハプニングを楽しみ危険を愛する男で、どんな窮地に立たされても動じない。敵が強いほど燃える性分のようだ。

画面内のゲージ類をチェック

画面内に表示されているゲージ類のうち、重要なものをピックアップして紹介。プレイ前に、各ゲージの役割をしっかり覚えよう。

自機:ソードフィッシュⅡ
スパイクの愛機。両翼に機銃、胴体にレーザー砲を装備している。



上部は機体の耐久度を表すライフゲージ。ダメージ制で、ゼロになるとゲームオーバーになる。下部は使用可能な特殊装備を表す。戦闘中の切り替えも可能。

特殊装備のエネルギーを表すゲージ。使用するとゼロになるが、時間とともに徐々に回復する。特殊装備の使用回数は無制限。

攻撃を命中させるための照準装置。サークル内に敵が入ると自動的にロックオンしてくれる。あとは弾を撃つだけで攻撃がヒット！

仲間からの緊急通信などが入ると顔が表示される。敵やステージの状況を知らせてくれるので、顔が表示されたら耳を傾けよう。

基礎編　戦いで役立つ4つのテクニックを伝授

敵の倒し方や特殊装備の購入法など、戦いで役立つ情報を紹介！

TECH 1　サイトサークルの中に敵が入るように機体を操作

まずは攻撃に関するテクニックから。敵が現れたからといって、ただ闇雲に弾を撃っても当たらない！　どうすれば当たるかというと、サイトサークル（画面中央にある円）を活用するのだ。この円の中に敵が入ると自動的に照準が移動し、その敵をロックオンするので、この状態なら必ず攻撃が敵に当たるぞ。敵が現れたら機体を上手にコントロールし、素早くサークル内に捕捉しよう。

▶サイトサークル内に入っている敵に、赤色の四角いマークが付けばロックオン完了！　あとは攻撃するだけで、確実に命中するのだ。

自動的にロックオン!!

◀敵を撃墜すると、すぐにサークル内にいる別の敵を自動的にロックオンするのだ。

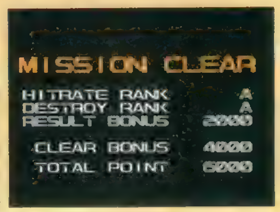
TECH 2　敵の攻撃はローリングで回避

▶早めにローリングするのが確実に回避するポイント。

攻撃を受けそうになったら、素早くL1、またはR1ボタンを2回押してローリングだ。回転中は無敵状態になるので、敵の攻撃を避けることができるぞ。

TECH 3　たくさんの敵を倒せ

ステージクリア時には、命中率や撃墜数などが評価され、ポイントが獲得できる。ポイントは特殊装備の購入時に使えるので、できるだけ高い評価を得て、高ポイントをゲットしよう。



▲ランクはAからEまでの5段階。最高はもちろんA。

TECH 4　特殊装備も存分に活用

特殊装備はステージクリア後、獲得したポイントを使うことによって購入することができる。用意されている武器は4系統、全10種類。この中で使い勝手のよい武器は、ホーミングミサイル。ロックオンした敵を自動的に追尾してくれるので、ザコ戦からボス戦まで幅広く使えるぞ。ポイントが貯まったら、真っ先にホーミングミサイルを購入するようにしよう。

▲ステージ2が終了したらホーミングミサイルを購入しよう。

▲ステージ3でホーミングミサイルは必要不可欠！　戦いがラクになるのだ。

購入可能な特殊装備リスト

特殊装備を購入するのに必要なポイントや威力などをまとめたのが下の表だ。この中の「実用性」とは、その装備の使いやすさをA～Cの3段階で評価したもの。ちょっとでもラクにゲームを進めたいならC＜B＜Aの順にパワーアップを進めていくのがいいだろう。ぜひ参考にしてほしい。

武器	種類	必要ポイント	威力	実用性
12.7mm バルカン	通常弾	−	5	A
	徹甲弾	3000	10	
	爆裂弾	9000	20	
Ruby Laser	LV1	−	30	B
	LV2	5000	90	
	LV3	10000	200	
ホーミングミサイル	1	4000	150	A
	2	12000	250	
エナジーボルト	1	6000	150	C
	2	14000	250	

©サンライズ ©BANDAI 1998

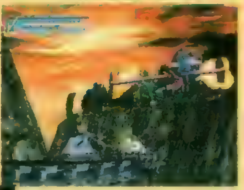
実戦編 STAGE6まで一挙に攻略

ステージ6までの攻略法からボスの倒し方まで、まとめて解説。

STAGE1 渓谷

いろんな操作を試し、飛行感覚に慣れよう

オープニングから続く練習ステージといった内容なので難易度は低め。クリア自体はラク。でも、あっさり突破してしまわず、ここでいろんな操作を試しておこう。

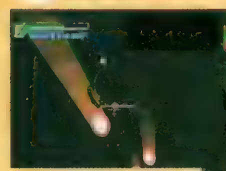


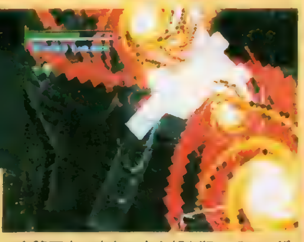
▲渓谷に沿って設置されている砲台は、撃破し損じると反撃を受ける場合があるので注意！

分岐ポイントでは？

◀左のルートは地上戦。右のルートは空中戦になる。どちらかといえば左のほうが敵が少なくラクなので、オススメ。

BOSS 真上からレーザーで攻撃だ





▲ボスは小規模の地上要塞。戦いが始まったらボスの真上に急上昇。強制スクロールによって戻されたら、今度はボスに向かって急降下。

▲急降下中に砲台の中心部を狙ってレーザーで攻撃！ これを繰り返せば倒せるぞ。

STAGE2 砂漠の中の都市

ビルの谷間は機体を傾けて切り抜けろ！

高層ビル街を縫うように飛行するステージ。ビルに激突すると大ダメージを受けるので、機体を傾けて突破していこう。ステージ中盤に登場する中ボスは無理に倒さなくてもOK。ライフが少ない場合は逃げまくれ。

▲ビルの隙間を抜けるときはＬ１、またはＲ１ボタンを押して機体を傾けよう。

BOSS まずは砲台から破壊

▲ボスは地上空母。甲板の砲台を破壊したら艦橋をレーザーで攻撃。反撃のレーザーは上下に避けよう。

STAGE3 水の都

ホーミングミサイルを存分に活用だ

街を流れる運河に沿って進むステージ。運河の上にいる敵の船はミサイルをたくさん撃ってくるので要注意！ また、ここのステージは移動範囲も狭く、敵が多く登場するのでホーミングミサイルが役立つ。ステージ３が始まる前に購入しておくといいぞ。

分岐ポイントでは？

▶左のルートを進むと中ボスに遭遇。右のルートには敵の船団が待っている。中ボスは強敵なので、ここは右のルートに進むのが賢明だ。ただし敵船団のミサイル攻撃には要注意。

BOSS 列車本体に攻撃を集中

◀ボスは砲台付きの巨大列車。砲台は無視して、列車本体にレーザーを当てていこう。障害物は上昇して回避だ。

▶トンネル内で敵機と戦闘になったら回避行動を優先しよう。そして敵の攻撃が緩んだらレーザーで反撃していこう。

STAGE4 成層圏

真正面に出現する敵を確実に倒して進め

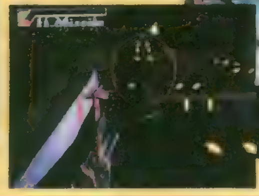
▲戦艦は追尾弾を発射してくる。見かけたらレーザーで倒しておくこと。

漆黒の宇宙空間が舞台。障害物がなく気楽に動ける反面、状況が把握しづらく敵に体当たりすることが多い。あまり動き回らず、正面に出現する敵だけを確実に撃墜しよう。敵の攻撃を避けるためには音を頼りにすることも重要。敵の攻撃音が聞こえたらローリング。

▲見えないところからレーザーを撃ってくる敵が超やっかい！ チ〜ンという攻撃音を聞いたら上下に移動しつつローリングだ。

BOSS 艦橋だけに狙いをしぼれ！

▼▶ボスは敵の大型戦艦だ。甲板などに設置されている砲台は完全に無視。艦橋だけに狙いをしぼり、ホーミングミサイルを撃ち込んでいこう。

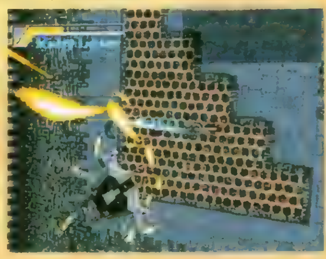


STAGE5 宇宙要塞

敵の猛攻はローリングを使って回避

戦闘機や戦車、砲台などが行く手を阻む宇宙要塞。さすがに敵の本拠地だけあって、その攻撃は凄まじい。ローリング中に機銃を撃ったり、上下に避けつつレーザーを当てるなど、応用的なテクニックで反撃しないとキツイだろう。またボスも強敵なのでライフをできるだけ温存しておくのが望ましい。敵の出現位置を覚え、撃たれる前に撃て！

▲特殊兵器も存分に活用し、現れた敵は片っ端から倒せ！



BOSS ステージ1と同様に

◀ボスはサソリ型の戦車。攻略法はステージ１のボス戦と同様。急降下中にレーザーで狙えば倒せるだろう。ただしボスは頻繁に移動するので、動きをよく見て攻撃すること。

STAGE6 要塞内部

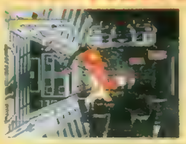
障害物に注意！ 細かい操作で突破せよ!!

要塞の中枢部を目指して進んでいく超ハードなステージ。敵の数が多く、障害物もギッシリなので機体を傾けながら攻撃しよう。レールの上を走る砲台を見かけたら速攻で破壊。そして曲がり角では大きく回るようにすること。最後まで油断するな。

▶赤い弾は追尾性アリ。ローリングで回避だ。

▶無事に脱出することができるか……

BOSS ホーミングミサイルが有効！



◀龍のようなボスは体のつなぎ目が弱点。ホーミングミサイルで攻撃だ。

いよいよ最終決戦！ その結末は

KONAMI

メディアワークスより7月9日発売予定の話題のゲームソフト「お嬢様特急（エクスプレス）」グッズが、コナミからぞくぞく登場します。お早めに販売店の方までお申し出ください。

©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

話題のゲームソフト「お嬢様特急」がコナミコレクションカードで登場。

コナミコレクションカード「お嬢様特急（エクスプレス）」

CP736
コナミコレクションカード「お嬢様特急（エクスプレス）」BOX
● 15パック入り
● ディスプレイカートンサイズ／W73×H183×D73mm
メーカー希望小売価格 ¥4,500（税別）

CP735
コナミコレクションカード「お嬢様特急（エクスプレス）」PACK
● 1パック10枚入り
メーカー希望小売価格 ¥300（税別）

コレクションカード「お嬢様特急」を完全収納する特製ファイルです。
CP751

コレクションカードファイル「お嬢様特急（エクスプレス）」

● 9ポケットシート14枚付き ● スペシャルカード付き
● サイズ／W255×H310×D25mm
メーカー希望小売価格 ¥2,500（税別）

キャラクターが勢揃いしたクリアファイルを6枚セットしました。
CP755

「お嬢様特急（エクスプレス）」・クリアファイルセット

● クリアファイル6枚セット ● サイズ／W220×H310mm
● 絵柄6種類
メーカー希望小売価格 ¥1,500（税別）

ゴールドエッチング仕様テレカと、キャラクター名のピンズをブリスターパックにセット。

「お嬢様特急（エクスプレス）」・プレミアムテレカコレクション

7月23日発売

CP752 千歳さとみ／CP753 山口星菜／CP754 北上緑
● ゴールドエッチングテレカ＋ピンズ入り ● ブリスターパック入り
メーカー希望小売価格 各 ¥2,800（非課税）

CP752

CP753

CP754

CP756

「お嬢様特急」イラスト入りマウスパッドでパソコン環境もウキウキ
CP756・757

「お嬢様特急（エクスプレス）」・マウスパッド／2種

● サイズ／W195×H215mm
メーカー希望小売価格 ¥1,500（税別）

7月23日発売

A1サイズで見ごたえのある「お嬢様特急」ポスターです。
CP758・759

「お嬢様特急（エクスプレス）」・ポスター／2種

● サイズ／A1（W594×H841mm） ● 紙管パッケージ入り
メーカー希望小売価格 各 ¥1,200（税別）

CP758

● 発売日および商品の仕様、デザインは変更になる場合がございます

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
商品に関するお問い合わせは フリーダイヤル 0120-086-573
ナンバー ディスプレイ、を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00／午後1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
インターネット情報サービス
http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html
98240509

電撃PSは
RPGの味方です
スターオーシャン セカンドストーリー
どきどきポヤッチオ
火星物語
GOGO RPG
ごーごー
れっつごー
あーるぴーじー
イラスト／C次郎

STAR OCEAN
スターオーシャン セカンドストーリー

この夏一番の大作RPG『SOセカンド～』の続報を大量に入手したぞ。新たに公開されたキャラクターの紹介、詳しくわかったバトルモード、そして序盤ストーリーを追いながら、ダブルヒーローシステムによる視点の違いを紹介していく！

8番目の仲間キャラは――心優しき博愛主義者

独占速報!!

スターオーシャン セカンドストーリー

7/30 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

またまたニューフェイス登場!!
どこよりも早くキャラブラスト＆プロフィールを公開

バトルモードの詳細が判明!!
好みに合わせて選べる戦闘モードの設定を解説する

最新画面で魅せる序盤ストーリー
ダブルヒーローシステムによる完全ザッピングストーリーを4ページ大放出!!

CHARACTER FILE ⑧

生きとし生けるすべての者を愛する動物学者

ノエル・チャンドラー

いつもニコニコしていて、見るからに〝いいひと〟という雰囲気の動物学者。すべての生き物に愛を注ぐべく、行動形態学の研究もしている。「初めから悪い人なんていない」という考えを持っているため、誰に対しても悪意を抱くことはない。それゆえ、一生懸命な人を見ると手を貸してあげたくなるというお節介な一面も。外見からは想像できないが、紋章術士一族の出身で呪紋に関してはかなりの使い手である。戦闘時は攻撃呪紋のほかに、召喚魔法で動物や妖精を呼び出して戦う。

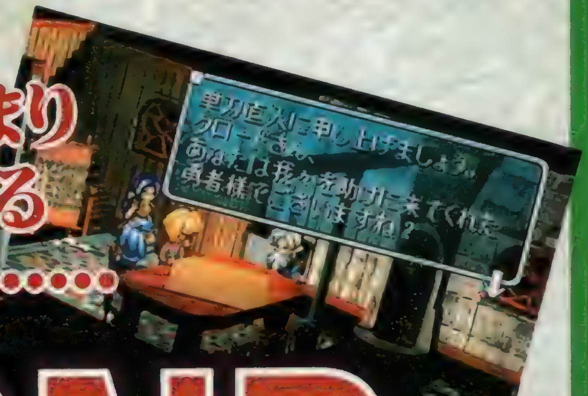
CHARACTER PROFILE

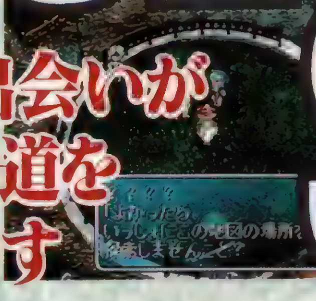
年齢	24歳(地球歴で 2月16日生まれ)
身長・体重	173cm・74kg
得意なこと	人間を含む動物や妖精たちと仲良くなること
好きなもの	人間を含む動物や妖精たち
嫌いなもの	特になし
好きなタイプ	動物や妖精が好きな人
口癖	「みんな仲良くやろうよ」

©1998 tri-Ace Inc. LINKS Minato Koio. ENIX

THE SECOND STORY

冒険の始まりとともに甦る勇者伝説……

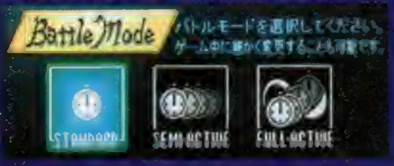




数々の出会いが新たなる道を照らし出す

戦闘スタイルをアレンジできる バトルモード

自分のスタイルに合わせて戦闘設定が選べるバトルモード。ゲーム開始時は右の3つのモードから選択するが、ゲーム中では細かく設定を変更することが可能なのだ



ゲームスタート時に選択できる3つのモード

スタンダード

前作ＳＦＣ版の戦闘に近いコマンドライクなモード。◎ボタン連打で戦闘を済ませたい人や、アクション系の戦闘が苦手な人に適している。

●ターゲティング：マニュアル
●カメラワーク：通常
●自由移動：●＋✚キー

セミアクティブ

若干アクション寄りの戦闘モード。自分でキャラを動かすアクション要素と、従来のコマンド的な部分の２つを併用したい人にオススメ。

●ターゲティング：セミオート
●カメラワーク：リーダー重視
●自由移動：●＋✚キー

フルアクティブ

もっともアクション要素の高いモード。自由にキャラを移動させ、スピーディーなアクション系の戦闘を楽しみたい人のためのモードだ。

●ターゲティング：フルオート
●カメラワーク：リーダー重視
●自由移動：✚キーのみ

ゲーム中のレジストウインドウで好きなように設定できるぞ

ターゲティング

1.マニュアル
前作と同様に、プレイヤーが✚キー操作で攻撃する対象を選ぶもの。距離に関係なくターゲティングできる。

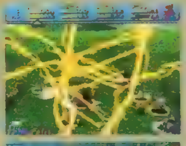
2.セミオート
もっとも近い敵にオートロックオンされるが、任意に攻撃目標を変更することもできる。

3.フルオート
もっとも近い敵にオートロックオンする。攻撃対象の変更はできないがスピーディーなバトルが行える。

カメラワーク

1.通常
通常攻撃時は自キャラにズームアップし、全体系魔法が発動したときには戦闘範囲全体を映す。

2.リーダー重視
常に自キャラを中心としたカメラアングルになる。自キャラの動きをずっと追うことができる。



自由移動

1.●＋✚キー
自キャラの自由移動を◎＋✚キーで行う設定。アクション要素を必要としない人は、この設定がいいかも。

2.✚キーのみ
自キャラの自由移動に✚キーのみを使う設定。画面内を動き回って戦闘を楽しみたい人にオススメ。

序盤ストーリーとともに明かされるダブルヒーローシステムの醍醐味

謎のエネルギーフィールドによって、惑星エクスペルに飛ばされてしまったクロード。神護の森で、モンスターに襲われているレナを助け、2人は運命的な出会いを果たす。今回はその後の、アーリア村からクロス城下町までのストーリーを、クロードとレナのそれぞれの視点を交えて紹介するぞ。

新要素 ダブルヒーローシステムとは？

このゲームの主人公は2人いて、選んだキャラの視点で物語が展開していく。全体の大きな流れは1つだが、微妙に違う2つのストーリーを楽しむことができる。同じ場面でも異なった立場や気持ちが表現されるぞ。両キャラをプレイして初めてわかることもあるのだ。

クロード or レナ

レナを助けたお礼にクロードはアーリア村に招待される

神護の森での出会いの後、2人はレナが住んでいるアーリア村にやってきた。右も左もわからないクロードは、レナに村の中をひと通り案内してもらう。そして、レナの家でたくさんの料理と手厚いもてなしを受けるのだった。

◀クロードにとっては、見るものすべてが珍しいのだ。

▼レナの家には、すぐに入れるというわけではないらしい。

「どうぞアーリアでゆっくりくつろいでいって下さい」

勇者降臨に、はしゃぐレナ

レナは、自分を助けてくれたときのクロードの勇姿を見て、クロードこそ「伝説の光の勇者」だと確信する。そこでレナは、クロードをアーリア村に招待し、その一方で母親や村長に意気込んで報告する。これによって、クロードに対するレナの母親の態度がおかしくなるのだが——

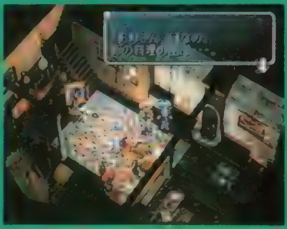
「勇者様がとうとう現れたのよ！」

▲興奮したレナは、まず母親に勇者報告

◀勇者出現のニュースを、村長にもしっかり伝えるのだ。

丁重な歓迎に戸惑うクロード

▼このごちそう全部クロードのために!?



▲レナのお母さんは、なぜこんなに恐縮した態度をとるんだろう？

「助けてくれたお礼がしたいから」と言われてレナの家を訪れたクロード。しかし、ものすごい量のごちそうや、レナの母親ウェスタのへりくだった態度には困惑するばかりだ。

クロードが勇者!? 惑星エクスペルに語り継がれている伝承

レナの報告を受けて村長レジスがクロードの元を訪れ、この地に伝わる勇者伝説を語り始める。そして「この土地、天変地異に襲われ民が苦しむとき、異国の服をまとい光の剣を持つもの、人々を救いたもう」という伝承の通り、ソーサリーグローブがもたらす厄災から人々を救ってほしいと嘆願する。しかし「自分は勇者じゃない」というクロードの言葉を聞いて、レナはショックを受け家を飛び出してしまう。

▶村長もクロードのことを勇者と信じて疑わない。

「あなたは我々を助けに来てくれた勇者様でございますね？」

ソーサリーグローブと勇者伝説との接点

▲3カ月前に飛来した隕石の影響は、人々を混乱の渦に陥れたのだ。

ソーサリーグローブが落ちてからの災害続きの状況と、クロードの見たこともない服と武器。この2つがこの地に伝わる伝承とピッタリ一致する。それゆえ、クロードは勇者と間違えられてしまうのだ。

異国の服をまとい光の剣を持つもの人々を救いたもう

息つく間もなくレナがさらわれる!!

レナが家を飛び出すと、サルバの町に屋敷を持つアレンが現れて、レナを拉致しようとする。レナの悲鳴を聞いて、駆けつけたクロードや村長の目の前で、アレンはレナを連れ去って行ってしまうのだ。ここから先はクロードとレナが別行動になるぞ。

「愛しい我が花嫁をいただきにあがりましたよ」

◀突然やって来たアレンに隙をつかれて、レナは簡単に捕まってしまう。

レナ救出へ向かうクロード

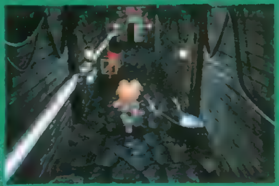
残されたクロードはレナの救出を村長に約束し、サルバの町へと向かう。アレンの噂で持ちきりのサルバの通りを横切って、アレンの屋敷にたどり着く。玄関の扉をフェイズガンでぶち壊して屋敷内に入り、レナの髪飾りが落ちている場所から隠し通路を見つけ、その奥へ…。

「サルバに行って連れ戻してきますよ」

▲堅く閉ざされた扉に向けてフェイズガンを放つ

◀レナの髪飾りが落ちていた部屋を調べるのだ

▼レナを探し、[illegible]

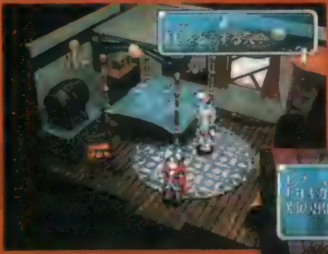


▶[illegible]つけることができる

レナは脱出を試みるが……

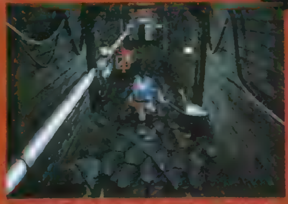
▼アレンの目的はレナを[illegible]にすることらしい。

アレンの屋敷に連れてこられたレナは、[illegible]を見てなんとか逃げだす手段を探してみる。ある部屋から隠し通路を見つけたレナは、そこから屋敷外へ出られるかもしれないという希望を持って、奥へと進む。しかしそこにはアレンの罠が……



◀[illegible]

「別の出口はないのかしら？」



▲[illegible]

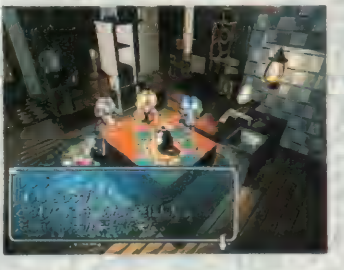
▶[illegible]

それぞれの思いを胸にクロードとレナは旅立ちを決意する

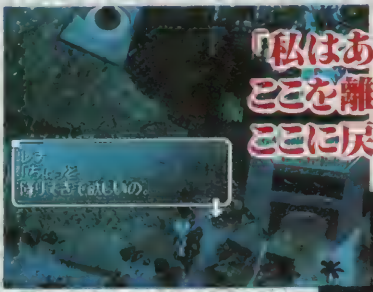
無事レナを連れて帰ってきたクロードは、村長から改めてソーサリーグローブの調査を依頼される。クロードは悩んだ末に、村長の申し出を受けることにする。そのときレナが「私を連れて行ってくれませんか？」と言い出し、皆を驚かせるのだった。

その夜、レナはクロードを呼び出し、旅立つ決心を打ち明ける。彼女が旅に出るには理由があるらしい。そして翌朝2人は、村長らに見送られながらアーリア村をあとにする。

▲2人の帰りを待っていた村長とレナの母親が出迎えてくれた。

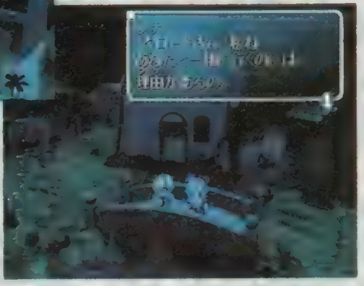


▶やはり村長はクロードのことを勇者だと思っているようだ。素直に認めるしかないのか……？



「私はあなたと行きます。ここを離れるためじゃなくここに戻ってくるために」

▲村長の家に泊めてもらったクロードは、バルコニー越しに自分を呼ぶレナの姿を見つけた。



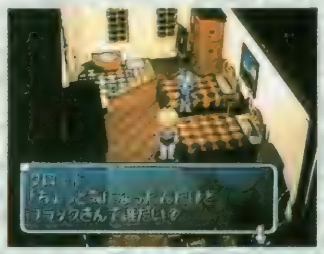
▶レナの言う旅立つ理由とはいったい何なのだろうか？　今は詳しく聞けないけど、何か深い訳がありそうだ。

クロス城下町の宿屋で耳にした男の名は……

◀城下町に到着したときは、すぐに宿屋へ直行することになるぞ。

▲おばさんが何気なく言ったひと言が、レナを動揺させる。

2人が大陸最大のクロス城下町に到着したのは、すでに夜だった。城の門が閉じられている時間帯のため、レナの提案により彼女のおばさんが経営する宿屋に泊まることに。部屋に案内するおばさんから、「フラックさんが来たわよ」と告げられるレナ。気になったクロードがフラックのことを尋ねるが、困惑するレナに対して深く追求することはできなかった。



◀クロードは、レナに関係ありそうな名前に引っかかるが……。

「フラックさんって誰だい?」

城下町を散策する2人が聞いたさまざまな噂話

翌日宿屋を出た2人は、広い城下町をひと通り回ることにする。そこでサルバでの事件やクロス王子失踪の噂、さらにオークションの情報など、いろんな話を耳にする。また、お城でソーサリーグローブ調査の人員を募っているという話を聞き、クロス城へ向かう。

▶クロス城下町ではオークションも開かれているらしい。さすがは大陸最大の都市だ。

◀噂というものは早いもので、サルバでのあの一件がもうここまで伝わっている。

いざ、クロス王に謁見!!

2人は城にやって来ると、さっそく国王クロス17世に会うべく謁見の間へ足を運ぶ。王様にソーサリーグローブの探索に行くことを告げ、現在わかっているソーサリーグローブの情報や各地の異変状況などを聞く。しかし、何を聞いても結局実のある話は得られず、自分たちの目で確かめなければならないことを再確認させられるのだ。

▲レナが王様と会うのは、今回が初めてではないらしい。

「我々が手をつくしても詳しい情報がほとんどわからないのが実状なのだ」

▲王様には3つの項目について聞くことができるぞ。

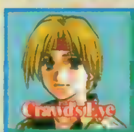
王子とクロードの顔が!?

城内の女中たちの間では、「クロス王子の失踪」という話題が囁(ささや)かれていた。町で聞いた噂はやはり事実だったのだ。しかしもっと驚いたことは、行方不明の王子とクロードが似ているという言葉だった。これはいったい何を意味するのだろうか?

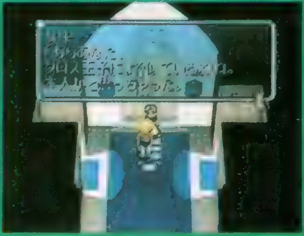
▲城に行く途中で聞いた話は、やはり本当だったのだ。

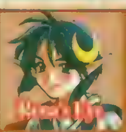
◀王子の行方不明の真相は、家出だろうか誘拐だろうか?

「クロス王子によく似ているのね」



クロードで話しかけると、クロス王子本人と見間違うほどよく似ていることを指摘される。



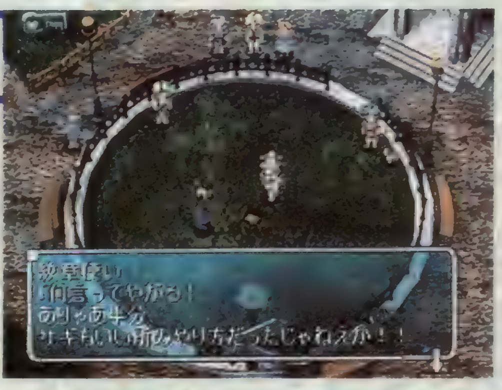


レナで話しかけると、セリフが微妙に違う。クロードのことを「あなたの彼氏」と言われるぞ。

白昼のケンカで城下町広場は大騒ぎ

謁見を終えて城下町に戻ってきた２人は、セクシーな女性とガラの悪い紋章使いが言い争っているシーンに出くわす。ケンカの理由はわからなかったが、男の暴言に怒りを覚えた２人は、その争いに思わず首を突っ込んでしまうのだ。しかし彼女は意外にも余裕を見せて、強力な紋章術により男を撃退してしまう。

▶遠巻きに見ている野次馬たちの中心には、言い争う２人がいた。



▶紋章使いの男は、女性相手にかなり横暴な態度をとっている。

クロードが仲裁に入ると…

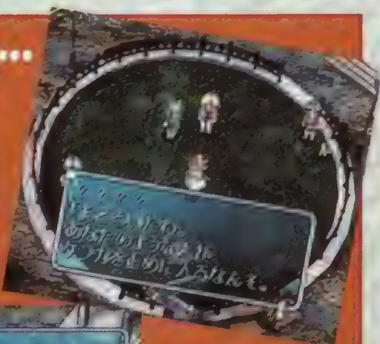
助けに入る必要はなかったみたいだが、それでも彼女はクロードの正義感あふれる行動に感動してくれたようだ

「そういう態度はないいんじゃないかな」

▲セクシーな女性に誉められて悪い気はしないね

レナが割って入ると…

怒りにまかせて強引な行動に出たレナに対し、彼女はケンカに割って入った人物が、見るからに華奢な少女であることに驚きの声を上げる。そして、その勇気に感心してくれるのだ。一方、出番を奪われてしまったクロードは、勝気な少女と強い女性に挟まれ、なんとなく自分の立場が危うくなっているのを感じるのだった



「あなた、女性に対してなんて態度なの？」

▲彼女の目には、レナがとても[illegible]少女に映ったことだろう。

◀[illegible]

新たな仲間の加入でなんだか楽しくなりそうな予感

▲オークションで話題になっていた地図は、セリーヌが手中に収めたらしい。

城下町広場で知り合った女性は、オークションで手に入れた地図を見せ、その場所の探索に２人を誘う。一抹の不安を抱きつつも２人はその話に乗り、セリーヌと名乗る紋章術士と３人で出発するのだった。

「よかったら一緒に探索しませんこと？
わたくしはセリーヌ・ジュレス
趣味はトレジャーハントですわ」

▶セリーヌは、秘かにクロードとレナを注目し、謁見しているところを覗き見していたという。そういえば……。

◀ここでセリーヌが仲間に加わり、パーティは３人になるのだ。

CHECK!!

増刊電撃PlayStation D8にオリジナルフィルムが収録される!!

６月15日発売の「電撃PlayStation D8」には、特別編集されたオリジナルフィルムが収録される。バトルシーンやフィールド、ムービーなどを収めたこのフィルムでは、美麗かつ壮大な世界観を体験することができるぞ!!

君の目で確かめろ!!

どきどきポヤッチオ

数多く登場するキャラクターたちと会話によるコミュニケーションをとり、様々な「リアクション」を楽しむ『どきどきポヤッチオ』。"アクティブコミュニケーションゲーム"なるジャンルを冠されたこのゲームのシステムを、さらに詳しく追求する！

どきどきポヤッチオ
9月(予) RPG ▶¥5,800 ▶キングレコード ▶MC(ブロック数未定)

新ジャンル!?『アクティブコミュニケーションゲーム』のナゾを解く!!

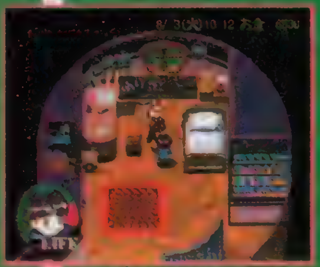
? プエルコルダンで何をすればいいの？

パン屋のアルバイトのため、魔法文化の残る街プエルコルダンを訪れた主人公（＝プレイヤー）のすることは、ズバリ、街の住人たちと仲良くなること。４週間のアルバイト生活の中、できるだけ多くのキャラクターとコミュニケーションを取り、友情や親交、そしてどきどきの恋の体験といった、数々の想い出を作っていくことがゲームの目的となっているのだ。もちろん、誰と、いつ、どんな風にコミュニケーションを取っていくかはプレイヤー次第。自由気ままに、プエルコルダンでの生活を楽しもう。

街の中を歩き回って

いろんな人とコミュニケーション！

一応ゲームの目的はあるけれど……



ゲームには「特定の恋人を作る」という一応の最終目的は設定されている。しかし、戦闘もなければゲームオーバーもないこのゲームでは、あくまでも目的に至るまでの"過程"を楽しむことが重要なのだ。

©KING RECORDS Co.,Ltd.All Rights Reserved イラスト／近藤敏信

とる

街の中に落ちている果物や花などの前で◎ボタンを押すと、それを持ち上げることができる。この状態で◬を押すと、ポケットにしまうことができるのだ。

▲木陰や田畑にある果物や花などは、なんでも取ることができる。

▼拾ったものは、手に持ったままで歩き回ることもできるぞ。

あげる

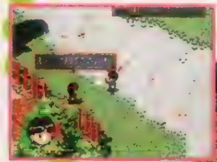
現在持っているものを他のキャラクターにプレゼントする。あげたいものを手に持った状態で、話しかければOKだ。物を贈られて、喜ばない人はいないぞ。

▲配達物を届けるときや、落とし物を返すときもこの方法でOKだ。

▼プレゼントを贈れば、女の子の気を引くこともできるぞ。

呼び止める

キャラに向かって◎ボタンを押すと、立ち止まってこちらに注目してくれる。このスキに話しかけよう。相手から話しかけてくる場合もあるぞ。



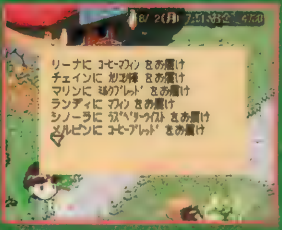
▲▶足が速くてなかなか会話できないキャラもいる。そんなときはすかさず呼び止めよう!!

プエルコルダンでどんなコトができるの?

主人公は実際にプエルコルダンを歩き回り、リアルタイムに行動することになる。ここでは、その主な行動を簡単に紹介していこう。なお、プエルコルダンでは常に時間が流れており、街の住人もその時間に合わせてリアルタイムに行動している。それぞれの行動を把握しておけば、スムーズなコミュニケーションを取ることができるし、イベントに巡り会える可能性も高まるぞ。

行動の基本はアルバイトです!!

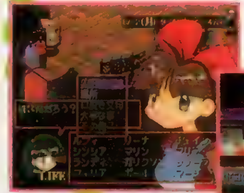
主人公はマリアねえさんを手伝いに、街に滞在しているため、毎朝バイトとしてパンの配達を頼まれる。メモに書かれたとおりにパンを配るのが仕事だ。もちろん、配達をしなくても構わない。配達用のパンを関係ない人にあげたり、自分で食べたりもできるのだ。ただし、マリアねえさんや、配達されなかった人の好感度が下がってしまうので注意!!



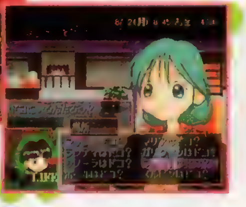
▲配達のノルマ[illegible]

たずねる

キーワードを使って会話を行う、もっとも重要なコミュニケーション。住人との会話の中で新たなキーワードを手に入れることができる場合もあるぞ。



▲キーワードを使って、いろんなことを尋ねることで情報を得るのだ。

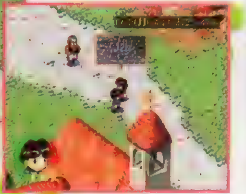


▼キーワードは、会話やイベントなどでどんどん増えていくぞ。

ぶつかる

移動中のキャラに、わざとぶつかることもできる。ちょっと荒っぽいけど、これも立派な(?)コミュニケーションの1つ。これがきっかけになることも?

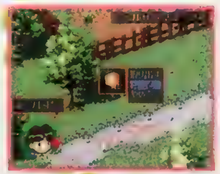
▲先を急ぐキャラに対して、ダッシュで体当たりするとこうなる。



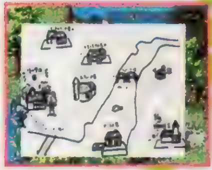
▼もちろん、怒られてしまう。やりすぎると嫌われてしまうぞ。

ポケット

ポケットの中のアイテムを使ったり、食べたりすることができる。また、マリアねえさんが作ってくれた街の地図を参照することもできるぞ。



▲お腹が空いたら、手持ちの食料を食べよう。配達用のパンを食べることも可能。



▲マリアねえさんお手製の地図。目的の場所ごとに主人公に渡してくれる。

注目!! 街の人たちの様々なリアクションを楽しもう

キャラクターたちはそれぞれが主人公に対する好感度を持っており、その好感度によって、動き、会話の内容、主人公の行動に対する反応などがリアルタイムに変化していく。そして、そんなキャラのリアクションに対応して、マップ上のミニキャラもちょっとした“動き”を見せてくれるのだ。このアクションのパターンは各キャラごとに豊富に用意されており、中には特定のイベントでしか見られないようなものまであるぞ。ここでは、マリアねえさんを例にとって、動きのパターンからほんの一部を紹介しよう。

プエルコルダンには どんな人が住んでいるの？

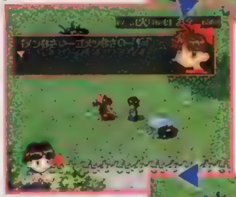
プエルコルダンに住んでいる人は全部で25人。それぞれが主人公に対する好感度を持っているほか、住人同士も複雑な人間関係を持っているのだ。今回は、４人の女の子をピックアップして紹介。同時に、序盤で起こる主なイベントも公開するぞ。

ルフィー

プエルコルダンで魔法の修行を続ける、見習い魔法使い。王国一の魔法使いを目指してがんばる健気な女の子。飛航艇乗りの父に憧れ、空を見上げて過ごしている。

EVENT PICKUP

▶ホウキに乗って飛ぶ練習中、誤って主人公にぶつかってくるルフィー。



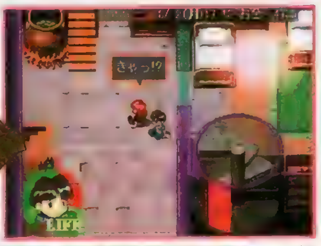
▲一生懸命謝るルフィー。可愛いから許す！

▶そそくさと去ってしまう。練習はいいの？

ピア

ルフィーをライバル視する魔法マニア。やや短気で、自分勝手な所のある少女。遺跡探索を趣味としており、神出鬼没でなかなか会えない。

EVENT PICKUP



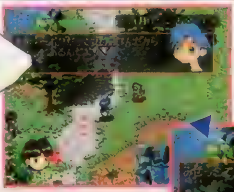
▲ピアとの始めての出会い。自己紹介しようと思ったら……。

▲勝手に「へろへろ」と命名。以後、彼女からはそう呼ばれてしまう。

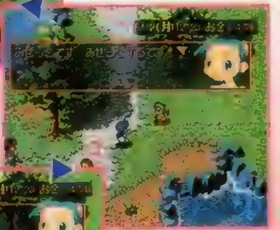
マリン

いつも男の子と一緒に遊び回っている元気でお転婆な女の子。リーナやリリィとよりわけ仲がよい。特にリリィとは、街で１、２位を争う〝ぺったんこ〟仲間。

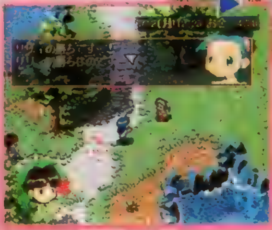
EVENT PICKUP



◀胸の大きさでリリィと口論。本人は少しはあると思っているようだが。



▶リリィとどちらが胸があるか、競うことになる。



◀なんと路上での見せっこを始めてしまう２人。しかし、その結果は……。

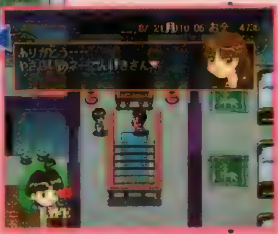
シンシア

厳格な家に育ったお嬢様。家柄のせいか、言葉使いは上品で性格も堅い。また、やや人を見下した態度を取ることもある。

EVENT PICKUP

▶飛航艇の中で彼女の本を拾っていると、返すことができる。

◀ちゃんと返してあげれば、かなり喜んでもらえる。

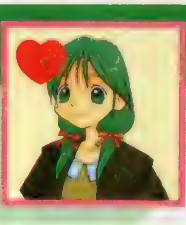


▶厳格な母親には黙ってて欲しいと頼まれる。２人きりの秘密ですな。

ほかにも多数のキャラが登場!! 合計なんと25人!!

残りの21人を一挙に紹介だ。ちなみに恋人候補となるのは左ページで紹介しているルフィー、シンシア、マリン、ピアの4人と、下で紹介している（ハートマークがついている）、リーナ、イーリア、チェイン、マリアねえさんの合計8人。でも、他にも隠し恋人候補はいるかも知れないぞ！

リーナ

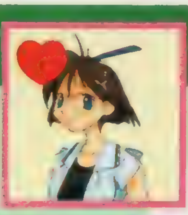


病弱で物静かな少女。本が好きで、よく木陰で本を読んでいる。お風呂が大好きで綺麗好きの潔癖性。母親のローザと2人暮らし。

リリィ

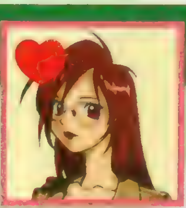
天真爛漫で無邪気な女の子。好奇心の強いおませさんで、ドキドキな発言も多い。が、本人はあまり意味はわかってないようだ。

チェイン



メカのエキスパート。変わり者でがさつだが面倒見は良い。夏休み中も工房に入りびたっており、何かを作っているようだ。

イーリア



街で先生をやっている色っぽいお姉さん。学校は夏休みなので、現在はブラブラしている。趣味はお酒だが、強くはない。

マリア

主人公の従姉で優しいお姉さん。美人で面倒見が良く、街のみんなの人気者。1人でパン屋を切り盛りしている。

ロン

道具屋のおじいさん。子供をからかって笑うのが趣味。プエルコルダンに住む子供は、彼を通してだまされることを学ぶ。

ローザ

リーナの母親。かつては街のアイドルだった。娘のために薬草を摘むことが日課。メルビンとは従妹同士で、夫とは別居中。

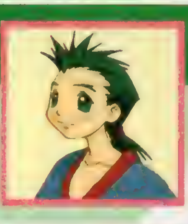
セラビィ

魔法使いのお婆さん。街で怪しい植物を栽培しているらしい。ルフィーの祖母フィリアとは、昔からのライバル関係。

シノーラ

戦災孤児だったイーリア姉弟を引き取って面倒をみていた女性。編み物が趣味の良くできたお母さん。夫は現在出張中。

アル



ランディ、スティードといつもいたずらをしている。シノーラの実の息子で、リリィの実兄。ルフィーが気になっているらしい。

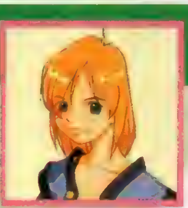
ランディ

女の子の間で人気のある主人公のライバル。正義感が強く、喧嘩っ早いが、姉(イーリア)想いの心優しい少年でもある。

ブレンダ

シンシアの母親。典型的な教育ママであり、貴族出身のためか、とにかく世間体を気にする。夫とは、実質離婚状態。

スティード



女の子には分け隔てなく優しい軟派な少年。ナイスボディのお姉さんタイプにとくに弱いらしい。ちょっとキザだが嫌みはない。

ガリクソン

プエルコルダンの村長。医学の心得もあり、医者の代わりも努める。普段はぼけた振りをしているちょっとお茶目なおじいさん。

フィリア

ルフィーの祖母。かつての大魔法使いだが、今はルフィーを目に入れても痛くないほど可愛がっている、ごく普通のおばあさん。

モーガン

世界の成り立ちに興味を持ち、旅をしている作家。物静かで知的な雰囲気。プエルコルダンでは、ポールさんの宿屋に泊まっている。

マージィ

チェインの母親。メカニックだった夫の影響からか、メカいじりに没頭していく娘を複雑な心境で見守っている。

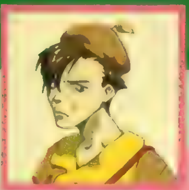
メルビン

マリンの父親。普段は漁師だが、この夏は足を怪我して漁に出ていない。娘が女の子らしくなってほしいと願っている。

フォルカー

夏の間だけ街にやってくる旅人。川の側でテント暮らしを営む。子供たちの相談相手となってくれるが、正体はナゾに包まれている。

マック



郵便屋だが、やる気がなくいつもお酒ばかり飲んでいる。大事な郵便物はマックのカバンから勝手に持っていくことが街の常識。

ポール

宿屋の主人。たくましくさわやかな青年で、スキンシップが大好きなナイスガイ。でも、ちょっとホモっぽいという噂も。

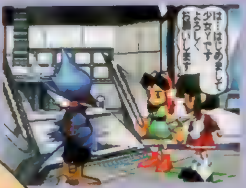
ラジオドラマから生まれたライブ感覚RPG!!

火星物語

人気ラジオ番組「広井王子のマルチ天国」から生まれたラジオドラマ「火星物語」が、その番組独特の〝ノリ〟をそのままにPSに登場！ 今回は、登場キャラや序盤のストーリーなどなど、このゲームの魅力をたっぷりと紹介していくので要チェックだ！

火星物語	
10 22 予 RPG	▶価格未定 ▶アスキー
	▶MC(ブロック数未定)

注目のシステムと気になるストーリーを一挙大公開!!



▲少年Aは、冒険中さまざまなキャラと出会う。

ラジオドラマをもとに、全30話という大ボリュームで構成されたライブ感覚RPG「火星物語」。今回は、ついに入手した最新CD－ROMから、今まで謎だった自由度の高いバトルシステムの〝アドリブバトル〟や、人気声優さんによるライブのノリを完全再現した〝爆笑トーク〟など、「火星物語」ならではのさまざまな魅力を、詳しく紹介していこう！

登場する魅力的なキャラたち

物語の中心となる個性あふれるキャラクターたち。その彼らのボイスを担当するのは、千葉繁さんや横山智佐さんなどの豪華声優陣。そして、キャラデザインを手がけるのはゲーム雑誌などでおなじみの水玉蛍之丞さん。

フォボス（少年A）
機械いじりが好きな少年（主人公）で、カッコイイ名前を付けてもらうために旅立つ。

クエス
滅ぼされた王国を再興するために戦う、アロマ王国のちょっとお転婆なお姫様。

セイラ（少女Y）
命名の儀を受けるためにカンガリアンを訪れ、主人公と出会うかわいらしい女の子。

アンサー
大きな瞳とくるくるした髪型が印象的なごく普通の男の子。ポチとは大の仲良し。

ポチ
よくしゃべるファンキーな雑種犬。実は凄腕の戦士だったりする。

サスケ
クエスに仕えるアロマ王国の戦士。左頬の傷跡が歴戦の勇者であることを物語る。

火星物語がスゴク楽しいワケ!!

1 アドリブバトル＆ミニゲームが楽しい

▲サッカーのミニゲームでいわゆるＰＫ合戦。

基本的に戦闘は、キャラに攻撃や防御、得意技などの指示をリアルタイムに与えることで、進行する。ただし〝アドリブバトル〟と呼ばれるこの独特の戦闘システムでは、プレイヤーの意志１つで戦い方が無限に広がる。下の囲みでも紹介しているように、状況に応じて画面内にある、さまざまな物を利用することで、普通のＲＰＧとは違った変化に富んだ戦闘を楽しめるようになっている。また、ストーリーの途中に、ユニークなミニゲームが数多く用意されているのも特徴的だ。

アドリブバトルとは？

「アドリブバトル」とは、画面内にある物を利用することで、自由度の高い戦略が可能になる戦闘システム。ここでは、落ちている樽を戦闘中に利用した場合を例にとって、写真で紹介しよう。

▼投げたいオブジェを選択したあとにターゲットを決定！

▲目標に向かって思いっきり樽を投げつけるぞ。

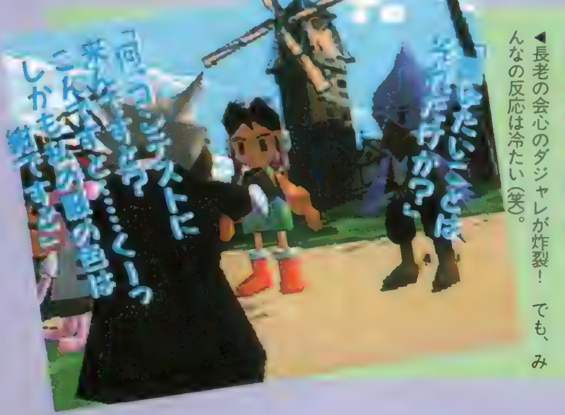
戦車も使える!!

▲戦車に乗り込んで砲弾を発射することも可能だ。

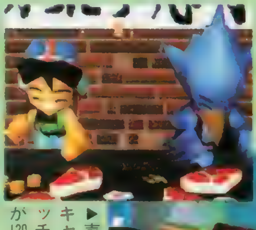
2 豪華声優陣が織りなす爆笑トークが面白い!!

この『火星物語』では、千葉繁さんや横山智佐さんなどの声優陣が、ラジオドラマの〝ノリ〟で物語を盛り上げてくれる。ゲーム中のイベントなどで使用するボイスは、ラジオ番組と同じように、台本にはないセリフ（アドリブ）や、ＮＧまでそのまま収録されているので、まさに、ライブ感覚で楽しめちゃうのだ。爆笑の面白いネタをビシバシ聞かせてくれるぞ。

▲絶妙なカメラワークがキャラの動きをフォローすることで、よりいっそうの臨場感を出している。



◀長老の会心のダジャレが炸裂！　でも、みんなの反応は冷たい㊂。



◀つねにハイテンションのノリを保ちつつ、爆笑トークでプレイヤーを笑いの渦へと巻き込んでくれるのだ。

▶声優さんの声とキャラの演技がマッチして、面白さが120％アップ!!

気になるストーリーの序盤を見てみよう！

火星では、12歳になると長老に名前と職業を与えられる。アロマ村に住む「少年Ａ」はもうじき12歳。村の長老に名前と職業を決めてもらう「命名の儀」を受けるはずなのだが……。

第1話「少年Ａからはじめよう」

もうすぐ12歳になる「少年Ａ」と「少年Ｂ」。しかし、長老のネーミングセンスを信用していない彼らは、火星一の都市「カンガリアン」の最新コンピュータにカッコイイ名前と職業を決めてもらうために旅に出るのだった。

◀思い出を胸に２人はカンガリアンへ向かう

第2話「カンガリアンへ…」

カンガリアン行きのバスに乗って順調に旅を続ける少年Ａと少年Ｂ。途中でバスジャックの襲撃を受けるが、少年Ａの活躍によって無事、カンガリアンに到着。そして、手続きを終えた２人は、２日後に命名の儀を受けることに。

◀命名の儀を目前に控えた２人の表情は晴れやか。

第3話「Boy Meets Girl」

命名の儀を受けるまでの時間を宿泊所で休むことにした少年Ａ。彼は、ここで少女Ｙ（セイラ）に出会い、少年Ｂと少女Ｙの３人でつかの間の休息を楽しむ。そして、ついに命名の儀を迎える日がやってくるのだった。

◀少年Ａがベッドに倒れ込むとそこには……

©1998 広井王子／文化放送／アミューズ ©1998 ASCII/Japan Vistes. ※画面は開発中のものです。

電撃G's（ジーズ）文庫

5月の新刊
電撃文庫
好評発売中！

青春スイートストーリー、ついに完結！

ルームメイト3
井上涼子と大沢悟

伊達将範
イラスト／たくま朋正
定価:本体490円+税

涼子ちゃんとわくわくの同居生活。行ったり来たりの二人の恋は一体どうなる!?

◆好評発売中！
セガサターン版ソフト ROOMMATE3 ～涼子 風の輝く朝に～ (発売/データム・ポリスター)
電撃攻略王 ROOMMATE3 ～涼子 風の輝く朝に～ 公式攻略ガイド 涼子ファイナルwith CD
電撃SEGASATURN 特別編集 定価:本体1,800円+税

電撃文庫

星くず英雄伝④ ネットワークの聖女
新木 伸 イラスト／平井久司 定価:本体610円+税
お色気炸裂！ 今度は12人の美人姉妹海賊団がお相手だぁ!!

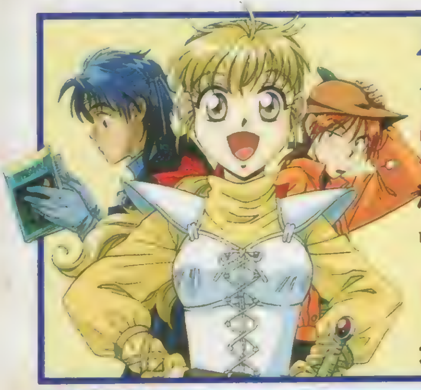
イラスト／平井久司（星くず英雄伝④）

瑠璃丸伝 当世しのび草紙⑦ 完結
松枝蔵人 イラスト／池田 恵 定価:本体610円+税

忍者風切一平太④ 小漣（さざなみ）、都へのぼる
榊 涼介 イラスト／新名あき 定価:本体550円+税

テクノデビル戦記Ⅱ
飯 淳 イラスト／佐嶋真実 定価:本体510円+税

ドラゴンはダメよ〈下〉
著／G・コスティキアン 訳／安田 均・石口聖子
イラスト／吉富昭仁 定価:本体690円+税



2大人気リプレイシリーズ、一挙に登場！
ゲストプレイヤーに飯 淳さん、おときたたかおさんも参加。「モンスターポケットミニ図鑑」や用語解説もついている！

新フォーチュン・クエスト リプレイ3 人形たちの踊る夜
深沢美潮・はせがわみやび イラスト／迎 夏生ほか 定価:本体510円+税

リュースが砦の団長に!? 読者投稿の傭兵も採用の「電撃王」で連載された人気リプレイついに登場！

RPGリプレイ 傭兵伝説クリスタニア〈上〉
水野 良とグループSNE イラスト／末弥 純 定価:本体510円+税

速報！ 6/2 TVアニメ放送開始！ フォーチュン・クエストL テレビ東京 毎週火曜日25:15～25:45

©DATAM POLYSTAR/ROOMMATE PROJECT
※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

恋の魔法おしえてあげる。
エーベルージュ スペシャル
Eberouge Special
〜恋と魔法の学園生活〜
©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1998

『スペシャル』に登場する魅力的な少女たちを大公開！

魔法学園を舞台に、主人公ナックの成長を描き人気を博した恋愛育成SLG『エーベルージュ』。その恋愛要素をさらにパワーアップした続編「エーベルージュ スペシャル』が登場！ 本作では高等部での1年9カ月が描かれているので、ちょっぴり成長したクラスメートたちと、大人の恋（？）が楽しめるぞ。

オリジナルイベントの画面とともに

世界存亡の鍵を握るヒロイン

ノイシュ

■CV／今井由香
■誕生日／12月26日
■血液型／A型
■星座／山羊座
■BWH／85：54：86
■所属クラブ／歴史

アンヘルという特別な種族出身の少女で、前作では初等部のときに主人公のナックとルームメイトだった。女神エーベに酷似している点など、何かと謎の多い本作のヒロイン。

冒険家を夢見る元気印少女

コー

■CV／かないみか
■誕生日／5月19日
■血液型／O型
■星座／牡牛座
■BWH／78：55：78
■所属クラブ／パーケット

森や洞窟などの探検が大好きな、クラスで一番の元気少女。小柄だが、クラブのパーケットでは、その機敏さを生かして大活躍している。子供っぽく見えるが、結構しっかりしている。

男勝りの武闘派魔法少女

リンデル

■CV／三石琴乃
■誕生日／4月4日
■血液型／A型
■星座／牡羊座
■BWH／85：57：85
■所属クラブ／魔法

ワイルドな魅力あふれる、武術魔法が得意な少女。負けず嫌いで、「女のくせに」と言われるのが大嫌い。だけど明るく元気で、物事にこだわらない。クラスのムードメーカー的存在だ。

自然を愛する天才少女

ミュラー

■CV／天野由梨
■誕生日／8月4日
■血液型／O型
■星座／獅子座
■BWH／88：57：86
■所属クラブ／生物

高等部入学直後の試験で、全科目満点を取った天才少女。しかし、そのことをまったく鼻にかけない、自然や生き物を愛するサッパリした女の子だ。意外にも魔法は苦手。

好奇心旺盛な科学者の卵？

フォルラーツ

■CV／宮村優子
■誕生日／1月23日
■血液型／O型
■星座／水瓶座
■BWH／78：52：7[illegible]
■所属クラブ／科学

魔法学園に入学したにもかかわらず、魔法より科学を信奉する女の子。物事を論理的に考えようとするくせに、いつも実験に失敗して大慌てしている。背が低いことが密かな悩みの種だ。

美を愛する感受性豊かな少女

ヘレン

■CV／笠原留美
■誕生日／10月12日
■血液型／AB型
■星座／天秤座
■BWH／85：57：[illegible]
■所属クラブ／美術

両親が王立芸術員の講師で、自らも幼い頃から美術に親しんできた少女。公園などでスケッチをするのが大好き。騒々しい昼間が苦手で、静かな月夜は上機嫌という気分屋さんだ。

心優しい文学少女

フェルデン

■CV／笠原弘子
■誕生日／10月30日
■血液型／A型
■星座／蠍（さそり）座
■BWH／82：53：83
■所属クラブ／文芸

物静かで、ロマンチックな詩や文学が大好きな女の子。一見すると気弱そうに見えるが、性格的には芯が通っていて、しっかりした考えの持ち主。よく街や学校の図書館で勉強している。

スタイル抜群の学園の人気者

マリエン

■CV／冬馬由美
■誕生日／9月11日
■血液型／B型
■星座／乙女座
■BWH／87：55：87
■所属クラブ／水泳

学園のマドンナ的存在で、多くの男子生徒のあこがれの的。本人もそのことを十分に自覚していて、ちやほやされるのが大好き。水泳部員なのも、みんなに水着姿を見せたいかららしい。

学園一の情報通？

モリッツ

■CV／小桜エツ子
■誕生日／6月12日
■血液型／B型
■星座／双子座
■BWH／82：57：85
■所属クラブ／なし

噂話に目がなく、いつも学園中を駆け回っている。時には暴走しすぎて、ザクセン学長に怒られることもしばしば……。だけど怒られても失敗してもくじけない、前向きな（？）女の子だ。

恋、友情、そして冒険。愛の星へようこそ！

エーベルージュ スペシャル

Eberouge Special

～恋と魔法の学園生活～

『スペシャル』の魅力はココ!

さらに"恋愛"を楽しめるようになった!!

今作「スペシャル」では、前作よりも女の子たちとの恋愛要素がよりパワーアップしている。1年9カ月しかない学園生活を満喫するために、頑張って女の子と仲良くなろう! ここでは『スペシャル』で新しくなった、3つの恋愛要素を紹介するぞ。

1 恋愛の過程がよりリアルに!

▶フォルラーツの発明品。ひと目で女の子との相性がわかる

前作では、割と楽に女の子と仲良くなることができた。だけどこの「スペシャル」では、女の子と知り合っただけでは、デートはおろか部屋へ遊びに行くこともできないのだ。マメに女の子とおしゃべりをし、きちんと手順を踏んで仲良くならないと、相手のハートをつかむことはできないぞ。

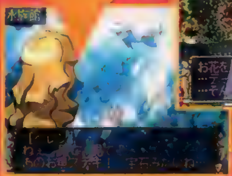
気になるあの娘をデートに誘うには?

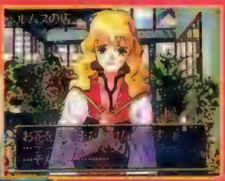
ある程度、女の子の好感度が高くないとデートには誘えない。まずは出会って気を引くことから始めよう。

▲女の子の好きなスポットをチェックし、きっかけをつかむ。

▲女の子の行動に付き合い、徐々に親しくなっていこう。

2 デートイベントが大幅にパワーアップ!



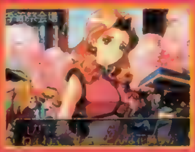


◀▲女の子の気に入る場所でデートすれば一気に好感度UP!

「スペシャル」の目玉となるデートイベントは、大幅にパワーアップした。イベントの内容がほとんど一新され、新しいグラフィックが多数追加されたのだ。また季節や場所によって、さまざまなイベントの展開が用意されている。女の子の四季折々の表情を、いろいろな場所で楽しむことができるぞ。

3 行事イベントも見逃せない!

▼季節祭や新年祭は親しくなる絶好のチャンス。



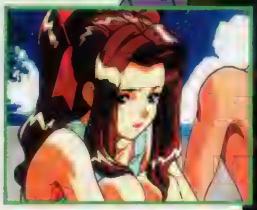
◀▲女の子の好感度が高くないと成功しないイベントもある。

デートイベントだけでなく、学園生活で起こるさまざまなイベントもパワーアップしている。今回は主人公の能力値より、女の子の好感度に関わってくるイベントが多くなっているぞ。

心を隠す寂しがり屋 エルツ

■誕生日/7月1日
■血液型/B型
■星座/蟹座
■BWH/84:55:85
■所属クラブ/陸上・演劇

あまり周囲とうち解けようとはせず、いつも1人でいる女の子。言葉遣いがきつく、意地悪な印象を受けがちだが、それは不幸な生い立ちと、寂しがり屋な性格の裏返しなのだ。将来の夢は大女優になること。



努力家で美声のお嬢様 カステル

■CV/白鳥由里
■誕生日/11月28日
■血液型/O型
■星座/射手座
■BWH/85:54:85
■所属クラブ/音楽・テレス

厳しくしつけられて育てられた良家のお嬢様。世間知らずでわがままだが、素直で物わかりの良い面も。人並み以上に何でもこなすが、決して努力を怠らない。森で歌うことが大好き。

ところで ユーロスはどうしているのかな…?

前作で初等部のみ登場したユーロスという少女を覚えているだろうか。体が弱く、高等部ではほかの街で療養生活に入ってしまった女の子だ。今回の「スペシャル」では、前作のセーブデータが入ったメモリーカードがあると、彼女と文通できるイベントが用意されているぞ。

▲動物が大好きだったユーロス。彼女の近況が手紙でわかる!

エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～

6月(予)	▶¥5,800(予) ▶タカラ
恋愛SLG	▶MC(1ブロック)

※所属クラブの「バーケット」や「テレス」は、この世界のスポーツ(球技)です。

©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 1998

スーパーロボット大戦F 完結編

▼メルティランサー リ・インフォース
▼ガングリフォンII

ヴァンパイア セイヴァー

▼ルームメイト3
～涼子 風の輝く朝に～

シャイニング・フォースIII
シナリオ2 狙われた神子

特集
電撃大攻略
全86P

▼プロ野球チームも作ろう!
▼シャドウズ オブ ザ タスク
▼バロック

グランディア
デジタルミュージアム

機動戦士ガンダム ギレンの野望

困った時に! 困る前に!!
サクラ大戦2
～君、死にたもうことなかれ～

付録
エーベルージュ スペシャル B3ポスター

電撃 SEGA SATURN
セガサターン

VOL.22 好評発売中! 定価550円(税込)

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
ダブルキャスト
季節を抱きしめて
ヒロインドリーム2
お嬢様特急
To Heart
ゆうわくオフィス恋愛課
イラスト／伊藤勇太

ダブルキャスト

SCEIが放つ期待の新作
その最新情報を増ページで大紹介!!

ついに発売1カ月前に迫った、この夏注目のAVG『ダブルキャスト』、今回はシステム面をもう一度見直し、ゲームが実際にどう進んでいくかを、徹底的にチェックしてみよう。

ダブルキャスト	
6.25 AVG	▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

「やるドラ」シリーズのシステムを徹底チェック!

このソフトの大きな魅力として、アニメーションのクオリティの高さ、プレイヤーを引き込むストーリーの奥の深さと並んで、ユーザー本位に考えて作られた数々のシステムがある。これまでの記事では、表面的な部分しか紹介してこなかったが、今回は発売を間近に控えているということもあり、その1つ1つを詳しく紹介していくことにしよう。『ダブルキャスト』のシステムは、順次発売予定の『季節を抱きしめて』、『サンパギータ』といった「やるドラ」シリーズと基本的に共通しているので、今後の参考にもしてほしい。また、後半では、シナリオにおける"分岐"を実際に紹介しているので、こちらも必見だぞ!

 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

SYSTEM

ここでは、「ダブルキャスト」の基本的な操作方法や、便利なシステムについてまとめてみた。初プレイの際にもう一度読み返せば、きっと役立つぞ

1 環境設定 INTERFACE

まずはゲーム本編の前に、オプションの環境設定を説明しよう。「主人公以外はフル音声」と以前説明したが、オプションで設定することにより、ほかの登場人物のセリフを文字表示したり、または音声カット(文字のみ)に設定することもできる。そのメッセージ枠に壁紙を付けたり、また半透明・不透明にするなどの細かい設定も可能だ。ほかにTVの種類に合わせて、2種類のワイド画面モードも用意されているぞ。

▲デフォルト(初期設定)では、音声のみ+枠・壁紙非表示+ノーマル画面だ。最初のプレイでは、音声+文字表示モードをオススメするぞ。ちなみにプレイ中も変更は可能だ。

デュアルショックにも完全対応!

このゲームは、振動コントローラ「デュアルショック」に対応している。しかも、「あ、なんか震えた」というレベルではない。主人公がぶつかるなどして受けた衝撃を始め、ドキドキ(なぜドキドキするかは、本編をお楽しみに)したときの鼓動など、状況に応じた「振動」の演出が存在するのだ。この機能で、臨場感も倍増!

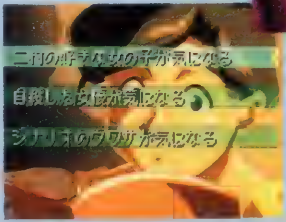
◀こんなときのドキドキ…分かるよね♥

2 ゲームの進め方 PLAY GAME

▶選択肢を選んで主人公の返答/行動を決定!

ゲームはすべて、プレイヤー(=主人公)の視点から進んでいく。ゲームの登場人物たちは、その世界にプレイヤーが"居る"ものとして、プレイヤーに語りかけ、ときには行動を求めたりもするのだ。そこでプレイヤーは要所要所で現れる、2つ〜4つの選択肢から1つを選ぶことで主人公の言動を決めていくことになる。そして、その選択がどのようなものであれ、ゲーム中には"必ず"(←ここがスゴイ所)何らかのリアクションが用意されているのだ。ときには、その言動が、シナリオそのものを大きく変えてしまう場合もある。

▲選択肢単体だけを見て、その後の物語の展開を見極めるのは難しい。登場人物たちのセリフや、シナリオの流れからベストなものを選んでいこう。



◀かなり前に選んだ選択肢が、あとになって影響することも多い。また、選択によっては、バッドエンド(ゲームオーバー)に直結する場合もあるぞ。

▶セーブ&達成率と「リプレイモード」

このゲームでのセーブは、シナリオ上に設定された箇所でしかできない。そのときに、「現在のシナリオ進行状況」や「今までにみたグラフィック(シーン)」を表す達成率などが表示される。これらは、2回目以降のプレイ(詳しくは右側を参照)に大きく影響してくるので、常にチェックしておこう。また、自分が通ってきたシナリオを、セーブデータの終りまで連続再生する「リプレイモード」という機能もある。

◀達成率は、セーブを積み重ねていくことで蓄積されていく。100パーセントへの道のりは、かなり険しいぞ。

◀リプレイ中は、自分の選んだ選択肢も表示される。どういう選択をしてきたかのチェックにも、最適なモードなのだ。

3 その他各種機能 TIPS

▶セカンドプレイに便利な「スキップモード」

マルチエンディングがウリのこのゲーム。だが、プロローグや序盤などを何度も見るのは、あまり効率がいいとはいえない。そこで、このゲームでは、△ボタンかL2ボタンを押すことで1度見たシーンを高速で飛ばせる「スキップモード」を搭載。これで、2回目以降のくり返しプレイも、苦にならないハズだぞ。

▲このほかにも、クリア回数と達成率によっては、ゲームの開始地点を選ぶことも可能なのだ。

▶クリア回数で選択肢が変化

1回目

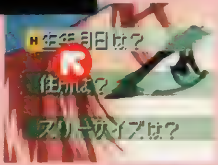
2回目

まず、上の写真を見てほしい。同じシーンなのに、1つには選択肢があって、もう1つにはない。これは、選択肢が現れる前というワケではなく(笑)、左は1回目、右は1度グッドエンドを迎えた、2回目以降のプレイ時のものなのだ。このように、クリア回数によって、選択肢の数や出現場所が変化する場合もある。これにより、1回目では絶対に見れないエンディングも存在するのだ。

▶2種類のヒントで目指せ! グッドエンド

▲こちらはゲームーオーバー時のヒント。先輩たちが優しく教えてくれる。

このゲームのエンディングには、グッド・ノーマル・バッドの3段階があり、なかでもグッドエンドを見るのは非常に難しい。そんなとき活躍するのが2つの「ヒントモード」。1つはゲームオーバー時に、行動のヒントを教えてくれ、もう1つは具体的に、選択肢の選び方を教えてくれるのだ。

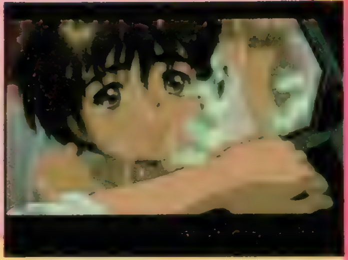


▶こちらはバッドエンドを2種類見ると発動する。"H"の文字に注目。

▶グッドエンドを見れば「予告編」が!

そして困難な道を乗り越え、見事グッドエンドにたどり着いた人への御褒美がコレ。なんと、ほかの「やるドラ」シリーズの予告編を見ることができちゃうぞ!

▶特別に少〜しだけ、ご紹介。こちらは「サンパギータ」です。



REPLAY

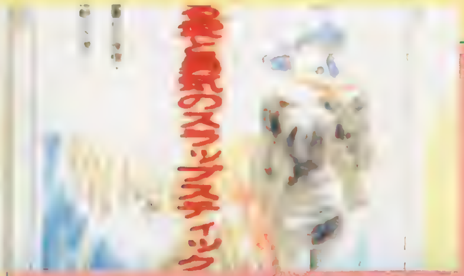
誌上リプレイ

ここでは、分岐を理解してもらうために、フィルムコミックのような形でゲームの一部分を抜粋してみた。プレイする感覚で読み進めてみよう。

ぼくと美月の初デート(?)編

ここで紹介するのは、ストーリーの序盤、主人公(ぼく)の家に美月がやって来て、初めて2人で映画に行くシーン。シナリオとしては、映画を見つつ会話→そのあとの食事をどこでするか(分岐)という、ほんの一部分だが、可能な限り忠実に再現(【 】以下は実際のセリフの引用)しているので、このソフトの雰囲気を感じ取ってもらえればと思う。

◀映画館での待ち合わせのシーンからスタートする。同居しているけど外で待ち合わせて、なんかいいね。



映画館前で、待ち合わせるぼくと美月。だが、美月の姿は見当たらない。

【美月】お〜い、こっちこっち!

ナンパでもされていたのであろうか、見知らぬ男たちに囲まれていた美月が、ぼくに向かって大きく手を振る。

【主人公】なにを観ようか?

美月の返事を待たず、ぼくは目の前にあるポスターを指差しながら言う。

【主人公】『季節を抱きしめて』は?

【美月】これにしよっ。

2人は映画館の中に入り着席する。ぼくは買ったポップコーンを、美月に差し出した。

【美月】うわぁ、おいしそう! ちょうどおなか空いてたんだぁ。

言いながら、おいしそうに食べる美月。聞けば、家から歩いてきたらしい。

【美月】あ、それとね、決めてきたよ、アルバイト。

【主人公】だって履歴書は?

開演を知らせるブザーの中、不意に思い出したように美月は言う。履歴書は、ぼくの学生証を細工して作ったらしい。その辺、抜け目ない。**【美月】いつまでも、キミのすねかじるワケにもいかないしね…。**

美月は、手にした飲み物のストローをずずっ、と吸う。そんな美月の横顔を、複雑な心境でぼくは見つめる。

【美月】あ〜、ごめんね。1人で飲んじゃって…。はい。

ぼくの視線の意味を勘違いして、

美月はぼくに向けて、ジュースのカップを差し出した。

【主人公】え、それって……。

ぼくは、"間接キス"のチャンスにドキドキする。だが、恥ずかしくなり、ジュースをもう1つ買いに行ってしまう。

【美月】1つで充分なのに……。

ぼくの心の葛藤に気づいているのかいないのか(いないだろう…)、美月はもう1度ジュースをすする。上映が終わり、再び映画館のロビーに出て、

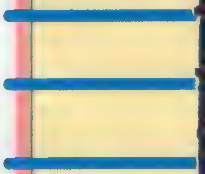
【美月】あ〜、おもしろかったぁ。

【主人公】ついでだから、外でご飯食べてく?

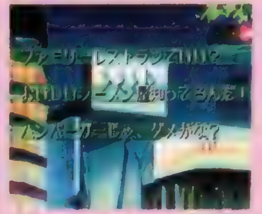
美月は、おなか一杯というが、美月のお腹はグ〜と鳴る。

【主人公】…全然足りないって。

【美月】そうみたいだね…。



さて? ドコに連れていこうかな…?



▲お金のパラメータはないので(笑)、金銭面の心配はないぞ

このあと、美月のバイト決定祝いと称して、2人は夜の街にくり出すわけだが、ここで行く先を決める選択肢が現れる。行き先は、ファーストフード、おいしいラーメン屋、ファミリーレストランの3つ。ここは、「プレイしている感覚」を味わってもらうためにも、行き先を右ページの中から1つ選んで、続きを読み進めてみよう。

選択肢しだいで、まったく別のシナリオが発動することも?

上や右ページで紹介しているのは、「ダブルキャスト」の基本シナリオ中の1シーンなので、普通にプレイすれば必ず見ることができるだろう。だが、前ページでも説明したように、主人公の言動によっては(ときには複数の条件が重なりあって)、本筋から外れた「別シナリオ」が開始されることもある。ここでは、そのほんの一部を紹介しよう。

▶映研の眼鏡っ子、翔子ちゃんといい雰囲気になるシナリオも?

▲映研の伝説の脚本である、「かこひめの寝屋」に隠された秘密とは? 同級生、二村(ふたむら)が語る、15年前の事件の意外な真相…。本編では、影の薄い(失礼)二村がキーパーソンになるシナリオである。

▼部長・遙の別荘へと、撮影旅行にやって来た映研一行。だが、ある夜、部員の翔子が謎の事件に遭遇し、ほかの映研部員たちにもその魔の手が迫る。そして……。ジェットコースタームービーのような急展開で悲劇的なシナリオだ

ファーストフード

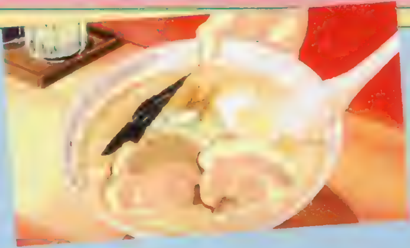
美月ちゃん100円バーガーに狂喜乱舞！ の巻

ハンバーガー店。表には現在キャンペーンらしい「100円バーガー」の立て看板がある。
【店員】お客さま…。少々時間が掛かりますがよろしいでしょうか？
カウンターで注文する美月に、女性の店員が苦笑混じりで応える。
【美月】はい、いくらでも待つつもりです！
美月は真剣な表情で大きくうなづいた…。

かくして数分後、美月とぼくの席の前には、少なく見積もっても20個を下らない「100円バーガー」が積み上げられていた。
【主人公】どうして、こんなに同じ物…。
【美月】だって、一度食べてみたかったんだもん。山盛りのハンバーガー！
周囲の客が奇異の目で見つめるなか、気にした風もなく、楽しそうに話す美月。

【美月】ほら、キミも食べなよ。
【主人公】ハイハイ。
美月に急かされて、ぼくもハンバーガーに手をのばす。
【美月】ウフフフフフフ…。
何が楽しいのだろうか、口の周りをケチャップだらけにしながらも、美月は満面の笑みを浮かべていた…。

おいしいラーメン屋



衝撃の事実が発覚！ 美月はラーメンが好き？ の巻

会社帰りのサラリーマンなどで賑わう、ラーメン屋の店内。お店のおやじさんの声とともに、一杯のラーメンが、美月の前に置かれた。
【美月】いっただきま～す！
美月は髪を器用に頭の上で結ぶと、出来立てのラーメンにハシをつけた。
【美月】わあ～！ おいしい！ スッゴイ、何これ、信じらんな～い！

大袈裟に喜ぶ美月。周りの客たちは、なんだなんだ？ といった風で美月を振り返っている。
【店のおやじ】お嬢ちゃん、そんなにラーメンが好きかい？
予想外の賛辞を受けた店のおやじさんは、美月に何気なくそんなことを聞いてみる。だが、返ってきた答えは、さらに予想外のモノであった。
【美月】うん、そうだったみたいです。
美月にしてみれば、その記憶すらないのだが。

主人公が「美月はラーメン好き」だという事実を意外に感じるなか、不意に店内のＴＶのスイッチが入る。
【店のおやじ】今日のナイターどこだっけかな？
ナイター中継を見ようと思ったおやじさんだが、ＴＶでは偶然にも「精神医学」の番組が放映されている。
【主人公】どうしたの？
ぼくは、美月が画面に目を奪われていることに気付き、そう聞いてみる。ところが美月は、ぼっ～としたように、生返事を返すだけだった…。

ファミリーレストラン

主人公、サイフの中身は大丈夫？ の巻

どこにでもある平凡なファミリーレストラン。ぼくは美月と向かい合い、窓際の席に座っている。メニューを眺めている美月が、不意に尋ねてくる。
【美月】ほんとうに、何注文してもいいの？
メニューの影から、ちらっと顔を覗かせて、イタズラっぽい表情でぼくの方をうかがっている。
【主人公】どうぞ。

ぼくのサイフの中身を心配しているようだが、ぼくは平然とそう答えた。
【美月】そっか～～、う～ん悩むな～～。これも捨て難いな～～。
それを聞いた美月は、急に表情が明るくなり、メニューの隅から隅までをなめ尽くすように吟味している。ぼくはさっきのセリフを、少しだけ後悔した…。

結論 ラーメン屋がベター？

と、いうように３カ所での食事シーンでは、それぞれに別の展開が待っている。もちろん３パターンとも、読んでもらえればわかるように、どれを選択しても美月の新しい一面を知ることになる。ただ、グッドエンドに少しでも近づこうと思った場合、ささいなことでも美月の過去に関係している選択肢を選ぶのが適切。ここでは、「ラーメンが好きだったかも」、「精神医学、またはナイター中継に目を奪われた(好きだったかも？)」という２点から、ラーメン屋に行くのがベターといえるだろう。こういった分岐の選択は、実際のプレイでは非常に重要になってくるので覚えておこう。

D8では 大ボリュームの体験版が付く!!

「電撃PlayStation D8」(６月15日発売)では『ダブルキャスト』の体験版が付いてくるぞ。しかもCD-ROMを丸々１枚使った超ボリューム！ 発売前に体験したい人はぜひ!!

待望の「やるドラ」第2弾を大公開!!

その胸の想いに気付いたとき
キミと麻由の記憶探しの旅が始まる

季節を抱きしめて

季節を抱きしめて

7月(予) AVG	▶価格未定(CD2枚組)	▶SCEI
	▶MC(ブロック数未定)/DS(AC非対応)	

記憶を失った少女との[illegible]……「やるドラ」シリーズの[illegible]コンセプトはそのままに、「ダブル[illegible]」とはまた違うファン[illegible]ックなシチュエーションで展開する第2弾。今回は、そのストーリーの[illegible]、登場キャラク[illegible]介していくぞ。

 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

“桜”が誘うファンタジックな恋物語

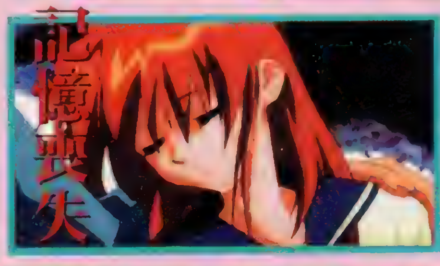
ラブ・ストーリー

季節は春…

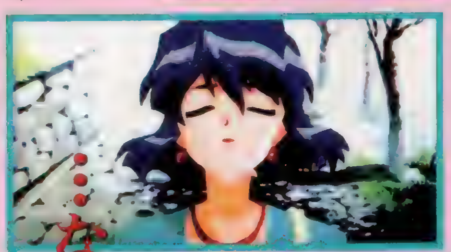
STORY 物語

不思議な少女麻由との出会い

ある日、主人公は大学の桜の下（通称：悲恋桜）で少女が倒れているのを見つける。あわてて助け起こすが、その少女の容姿を見て驚いてしまう。なぜなら、彼女は主人公の死んだ初恋の相手・麻由にそっくりだったからだ…。意識を取り戻した少女は、自分には「記憶がない」と告げる。他人とは思えない主人公は、少女の記憶を取り戻すため街を奔走する。そして何の偶然か、いつしか少女は自分を〝麻由〟と名乗りはじめ…。



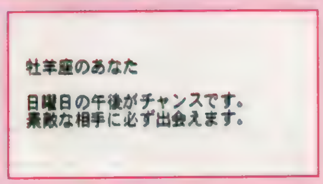
◀▲無邪気に主人公を慕う麻由。だが、主人公に想いを寄せる女性は、ほかにも…。この三角関係も、ポイントの1つ。



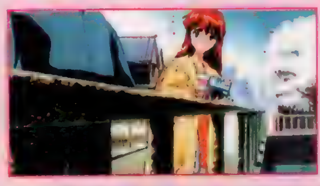
記憶のカケラを求めて街をさまよう――

SYSTEM ゲームの目的

基本システムは「ダブルキャスト」と同様、「要所で現れる選択肢で主人公の言動を決める」ＡＶＧ。ゲームの大きな目的は、「麻由の記憶探し」だが、２次的な目的もある。それは、麻由とトモコの、どちらに愛情を注ぐか、というしいわゆる「恋人選び」のストーリーだ。どちらも物語の中核になっており、２つの目的が複雑に絡み合う形で、複数のエンディングを迎えることになるぞ。



▶主人公がライターをするタウン誌で、麻由に呼びかける。こうした演出も要チェック！



◀麻由と一緒に街を歩きまわり、彼女の記憶を取り戻す手がかりを探していくのだ。

そして――

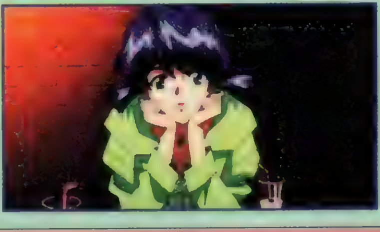
物語のカギを握る2人の美少女

麻由
無垢で純粋な心を持つ少女

本編のヒロイン。主人公が出会ったときは、すべての記憶を失っている。麻由という名前も、不便だからということで自分で付けた仮のもの。記憶喪失だということをあまり憂いていない様子で、むしろ天真爛漫な明るさを見せる不思議な少女。主人公の初恋の相手に、そっくりらしい。

トモコ
激しき愛情を内に秘める女性

主人公が、大学受験時に通っていた予備校で出会った女性。主人公とは恋人とも友だちともいえない微妙な関係で、煮え切らない主人公に対していつもやきもきしている。麻由と仲良くなっていく主人公を見て、ヒステリックになるが、それもすべては主人公への愛情ゆえ、なのだ。



最新ビジュアル独占公開!!

ヒロインドリーム2

ヒロインドリーム2

6/25 育成SLG	▶¥6,800 ▶マップジャパン
	▶MC(1ブロック)

待ちに待った発売まであと1ヵ月と迫った「ヒロインドリーム2」。今回は、なんと電撃だけの描き下ろしイラストを独占大公開!! この最新イラストを交えながら、メインキャラを改めて紹介していこう!

キャライラストもリニューアル!!

メインキャラクターを改めて紹介!!

美宗 舞

スポーツ万能のダンス推薦枠候補生。口よりも先に手が出てしまうタイプ。

九櫛 円

演劇推薦枠候補生。わがままでプライドが高く、他人に対してキツイ。

御前 静

ゲームの主人公。ヒロイン候補だが、素質に反して本人にあまりやる気はない。

社 流音

音楽が大好きな歌手推薦枠候補生。感受性が強く感情の起伏が激しい。

神依 雛

モデル推薦枠候補生。人一倍責任感が強く、友人からの信頼も厚い。

ゲームのポイントを再確認

ゲームの目的は、芸能学園に入学した主人公の御前静を育成し、立派なヒロインとして育て上げること。プレイヤーは静の担当ディレクター（専任講師）となり、トレーニングやオーディションなどのスケジュールを決定、管理していくことになるのだ。ここでは、その中で重要となる3つのポイントをチェック！

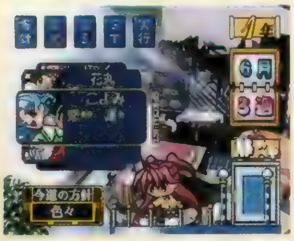
▲このメイン画面から、1週間ごとのスケジュールを決定するのだ。

オーディション・仕事

▲オーディションに合格するだけで、大幅な自信アップにも繋がる。

育成中、静にオーディションの誘いがくる場合がある。オーディションはヒロインへの第一歩。ステータスに自信があるなら、どんどん挑戦していこう。ただし、合格に必要なステータスはオーディションごとに異なっているので、内容を十分検討する必要があるぞ。見事オーディションに合格することができれば、いよいよ本番の仕事だ。うまく仕事をこなせば静の知名度が上がり、よりレベルの高いオーディションの誘いがくるようになる。

スペシャリスト



▲アイテムや経験値により、スペシャリスト自身もレベルアップしていくぞ。

プレイヤーは、あくまでもディレクターという立場にあるために、静を直接指導することはできない。実際のトレーニングは、音楽、運動といった各スペシャリスト（教官）を派遣する形で行うことになるのだ。プレイヤーがすることは、派遣するスペシャリストと、スパルタや個性尊重といった育成方針を決定するだけ。派遣するスペシャリストによってどの能力が上がるかが異なり、育成方針によってその成果が変わってくるぞ。

マップ移動

週に1度行えるマップ移動コマンドでは、学校や街を実際に歩き回ることができる。ここで静やライバルたちと出会うと、様々なイベントが発生するのだ。学校や街を歩き回って、静やライバルたちとのコミュニケーションを図ろう。また、こうしたイベントの中にはストーリー＆育成上、重要なモノが多いのもポイントだぞ。

◀学園内と2つの街を自由に移動することができる。

▶キャラに出会うことで、様々なイベントが発生。

お嬢様特急 エクスプレス

2つの顔を持つ少女の素顔に迫る

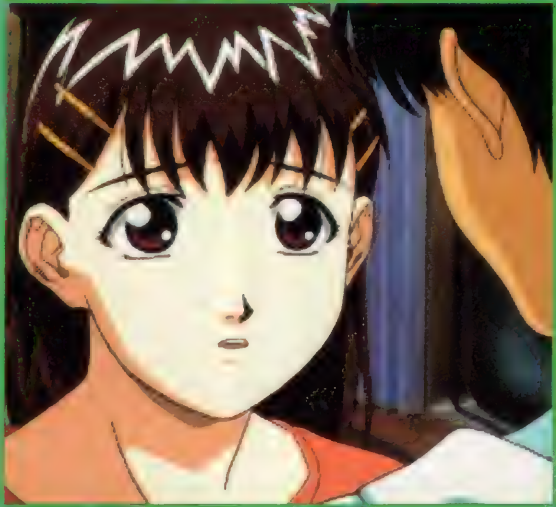
日本を縦断する「特急ヴェガ」で、真夏の恋を体験できるAVG『お嬢様特急』。今回は、登場キャラ中唯一のアイドル・飯山みらいとの出会いを通して、彼女の魅力とゲームの流れを紹介しよう!!

お嬢様特急	
7|9 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

人気アイドルとしての彼女…

みらい特集

普通の女の子としての彼女…



MIRAI IIYAMA 飯山 みらい

みらいは、1日車掌としてヴェガに乗車してくる人気アイドル。仕事中の彼女はとても元気で明るいが、普段は地味でおとなしい女の子だ。ゲーム中でも「アイドル・みらい」と「普通の女の子・みらい」の2つの表情が見え隠れするぞ。本当のみらいはどっち？

©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

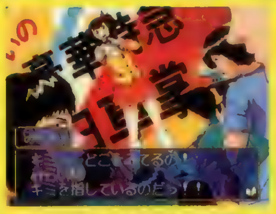
みらいとの旅をダイジェストで紹介!!

ここでは、東京駅から乗車してくるみらいとのエピソードを、ヴェガの停車駅である金沢、名古屋、大阪と順を追ってダイジェストで紹介するぞ。ただし、これはあくまでプレイの一例に過ぎず、プレイヤーの行動次第でシナリオの展開が変化するのだ。人によっては、ほとんど彼女の姿を見ることなく名古屋駅でお別れすることも……。キミは、どんな旅になるかな!?

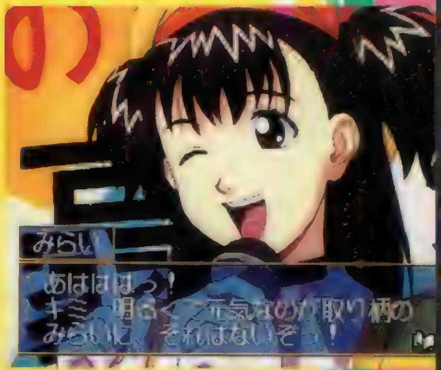
8月6日　東京駅

突然現れた美少女アイドル！

東京駅に到着した翌日、列車を降りると駅前で人気アイドルの飯山みらいがイベントを開いている。これが彼女との出会いで、この後みらいは、1日車掌としてヴェガに乗車してくるのだ。



▲▶たくさんのファンに囲まれて、嬉しそうなみらい。彼女はいつも元気なのだ。

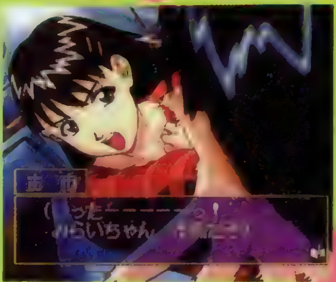


◀列車の中で会っても、気さくに声をかけてくれる。アイドルらしくない所が彼女の魅力だ。

8月8日　金沢－名古屋間

彼女は演技派女優!?

車内で演技の練習をしている彼女を発見すると、稽古に付き合うことができる。アイドルながら、女優に引けを取らない迫真の演技をする彼女に、思わず感心。だが、性格の悪いマネージャーの邪魔が入って……。



▲意外と努力家のみらい。稽古でも主人公を相手に、熱の入った演技を見せてくれる。ただ、ちょっと熱が入りすぎ？

▲主人公にきつくあたるマネージャー・将斗。これからもひと悶着ありそうな予感。

◀ドキッとしちゃうシーンだけど、これも演技の練習なのだ。

8月9日　名古屋駅

別れにハプニング!!

名古屋で1日車掌（正確には1日ではなかったが…）の仕事を終えたみらいは、ここで下車してしまう。お別れの挨拶をしに、主人公の個室まで彼女が来てくれるが、そこにみらいのマネージャーが登場。前々から主人公の存在を煙たがっていたマネージャーは、ここで主人公に突っかかってくる……。また、この時点でみらいと仲良くなっていないと、挨拶だけで彼女とはお別れになってしまうのだ。

▲▶主人公とマネージャーがケンカになるところを、みらいが止めに入る。ここでみらいの気持ちと主人公の気持ちが大きく重なるぞ。

8月11日　大阪駅

再び出会う、みらいの表情は……

みらいが主人公に対して好意を持っていると、主人公を追って大阪駅までやって来た彼女と再会できるのだ。この日は、大阪駅前で待ち合わせをし、1日中みらいとデートが楽しめるぞ。人気アイドルと、まるで恋人同士のように街中を歩けるなんて夢みたいだよね。デート後みらいは、持っていたヴェガの乗車券で再び列車に乗り、主人公と旅を続けるぞ。

◀▲今は明かせないけど、重大な決意を秘めて主人公の元に戻ってくるみらい。彼女を救えるのはキミだけだ！

そして2人の旅は続く…

▲2人の旅はこうして続く。果たしてアイドルとしての彼女の人生は？　そして主人公との恋の結末は？

プロフィール第3弾&新着キャラクターグッズを大紹介!!

To Heart
トゥーハート

これで8人揃い踏み♥
今回はあの人気キャラもついに登場!!

To Heart	
秋予定 AVG	▶価格未定　▶リーフ ▶MC(ブロック数未定)

今回、自己紹介してくれるのは、格闘家を目指す熱血少女・葵と、一部に絶大なファンを持つメイドロボのマルチだ。この2人の登場をもって、初心者のためのキャラ紹介も、ひとまず終了となる。が、『To Heart』のページはまだ終わらない！　ファンコーナーを新設して、ゲーム以外の部分でも、『To Heart』に関するホットなネタをお送りする予定。また、読者からのイラスト紹介などの企画も進行中だ！

▲この「To Heart」には、まだまだ紹介しきれていない魅力的な（サブ）キャラクターが盛りだくさん。今後もスペースが許す限り、フォローしていくつもりなのでお楽しみに！

『To Heart』ファンコーナー(仮)発足

と、いうことで始まった、このファンコーナー（コーナー名も募集中）。第1回目は、トレカでおなじみ、ティーアイさんの新作キャラクターグッズを紹介していこう。

♥グッズ第2弾! トレーディングポストカード発売

▶利用するのが、もったいないくらいキレイなカードだ。

メインキャラに加え、人気のサブキャラを含む全18種類のポストカード。1パックに3枚入り（ランダム）で、SPカードもある。5月下旬には下敷き大のXLカードも発売を予定している。

発売中　1パック 400円(税別)

♥そのあとにはマスコットも控えている!

そして、こちらは彩色済みのキーホルダー。約6cmほどの大きさで、あかり、マルチなど写真の6体が、まず発売される。1つの箱の中には、特製トレカ1枚（9種）が封入される。

6月下旬～7月上旬発売予定　予価 780円(税別)

▶試作品を見せてもらったが、非常にデキがよかったぞ。

♥電撃大王オリジナル『To Heart』トレーディングカード

「大王」創刊4周年を記念して作られた高雄右京先生"描き下ろし"のオリジナルトレカ（全9種）。現在発売中の6月号から3号連続で、応募者全員サービスを展開中だ。詳しくは「大王」本誌を参照してください。

今回はこのトレカを3名様にプレゼント!!　希望者は右を見てね。

みんなのおハガキを大募集!!

当コーナーでは、みんなのお便りを大募集中です。大王トレカ希望者は、その旨を書いて下記まで（締め切りは6月30日、当日消印有効）。

あて先は…
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation
「To Heart」係まで

©1998 Leaf
※店頭に「電撃大王」の在庫がない場合は、主婦の友社の営業部（03-5280-7588）までご連絡ください（送料は別途かかります）。

先輩が居てくれたら強くなれそうです

葵は、主人公・浩之の1年後輩で、異種格闘技大会「エクストリーム」出場を目指す女の子。何事に対しても真面目でさわやかな印象を受ける彼女だが、格闘技に没頭するあまりに、普通の女の子とは少しズレた感性を持っている部分もある。休日だというのに校則を守って制服で出歩いたり、浩之と入ったファーストフード店の雰囲気に戸惑ってしまったりするところからも、その辺はうかがえるだろう。もっとも、そういところが、葵の魅力でもあるのだが。

松原葵

特訓の合間のひとときの安らぎ

はいっ、わかりました！

私、松原葵（まつばらあおい）と申します。趣味は格闘技、小さい頃から空手の道場に通っています。今は中国拳法なども習い始めました。格闘技が好きなんて、女の子としてヘンなのは自覚しています。でも、技を繰り出すときの爽快感、攻防の駆け引きなど、「自分が強くなった」って実感したときの喜びといったら、もう！　私には目標にしている人がいるんです。そもそも空手を始めたのも、その人の影響ですし。その人に少しでも近づくために、これからも精進を続けたいと思います

なでなでなでなで……

わたしのご主人様は浩之さんだけ…。

来須川電工が開発した、最新型メイドロボのマルチ。外見は人間そのままで、能力的にも普通の女の子並（潜在能力自体はかなり優秀）。だが、マルチの最新型たるゆえんは、その〝心〟にある。限りなく人に近く設計された彼女は、「人の役に立ちたい」という純粋な想いを持ち、ロボットにあらざる「努力」もする。そんなマルチを見て、普通の人間と同じように接する浩之。そんな両者の間に生まれた感情は…。

HMX－12マルチ

私のことをご説明するんですか？

はじめまして。私は来栖川アンドロイドの「HMX－12」、愛称は「マルチ」といいます。この度は、私の試験運用ということで、こちらでお世話になります。まだ失敗も多いですけれど、少しでもみなさんのお役に立てるようにがんばりますので、よろしくお願いします！　これといって取り柄のない私ですが、お掃除だけは大好きなんです。掃除の際にはお声を掛けてください。え？　耳…ですか？　これは一応センサーで…その？　えっと…開発者の方に口止めされてますので……

オトナの恋が味わえるオフィスラブSLGが登場！

超魅力的なワーキングガール8人を大紹介

とても内気で恥ずかしがり屋な純情派

ゆうわくオフィス 恋愛課

霧島佳澄
きりしま かすみ

グッズ事業部所属。20歳。矢作恵と短大からの親友で、一緒にトレジアに入社。イラストを描いたり、絵を見ることが好きで、にぎやかなところは苦手。"おいしい店"を探すのが趣味。

cv半場友恵

ゆうわくオフィス 恋愛課	
7/30 恋愛育成SLG	▶¥5,800 ▶タカラ ▶MC(ブロック数未定)

オフィスラブ……この甘い響きにワクワクしちゃう恋愛SLGが登場♥ 今回はキミの口説き相手となる8人の美女を紹介!!

仕事にも恋愛にも積極的な健康的美人

矢作 恵
やはぎ めぐみ

20歳。霧島佳澄と短大時代からの親友で、一緒にトレジアに入社。AM事業部に所属し、企画を担当。まじめで明るく健康的。厳しい性格だが怒るとコワイ。ひと目惚れしやすく主人公にも…。

cv荒木香恵

めざせ！エリートビジネスマン！デキる男は×××デキる!!

プレイヤーは、近年業績を伸ばしている会社「トレジア」に入社した新社会人。ビジネスマンとしての成功を収めながら、魅力的な女子社員を口説き落とし、オトナの恋を楽しんでいくのだ。PS初の×××なシーンも話題満点。デキるんです、マジで。

▶仕事がうまくいけば、会社での評価もアップ！ 当然、女性社員にもモテモテに……？

▲デートでは"シティホテルに行こう"など、オトナ♥な選択肢も……。
▶かな〜りイイ感じ。ここで口説き方を間違えるとショックはでかい！

©TAKARA CO.,LTD. 1998

22歳の女社長はマイペースなお嬢様

宝生かおり

ほうしょう かおり

父親の会社の一部門が独立して設立されたというトレジアの女社長。22歳。好きなタイプは努力する人、頼りがいのある人。さすがに社長(お嬢様)だけあって、カタくて落としにくい…。

cv桑島法子

悪戯好きで情報通のオタク系少女

神崎真菜

かんざき まな

電脳系のちょっとマニアックな女の子。23歳。広報部所属。パソコン関係に強く、情報収集や対戦格闘ゲームが趣味。は虫類や両生類が好きで、ペットのカエルを主人公に見せたがる。

cv南 央美

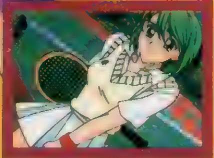
いつも明るく超元気なスポーツ大好き娘

秋月杏子

あきづき きょうこ

何事にも一生懸命な元気娘。18歳。営業部に所属。性格は明るく活動的。スポーツをしたり観戦するのが好きだが、家庭的な一面も持つ。兄と同居中だが、兄はいつも出かけている……。

cv松本さち



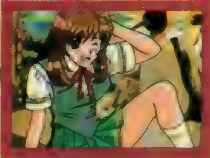
生意気だけどそこが可愛い(?)17歳美少女

阿賀野奈緒

あがの なお

気が強くわがままな高校生。17歳。トレジアの社員ではないが、トレジア関連のテーマパークでコンパニオンのアルバイトをしており、主人公と関わることに。男を振り回すタイプの女の子。

cv橘ひかり



ドジで甘えん坊な悩み多きキャピキャピ系

姫川天音

ひめかわ あまね

1年目は高校3年生(17歳)で、2年目にトレジアに入社、経理部に配属される。主人公に、1年目は進路相談を持ちかけ、2年目は新人イジメの悩みをうち明けるなど、相当な甘えん坊。

cv菊池志穂

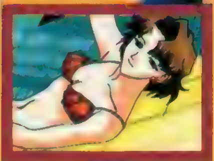
美人で色っぽくて仕事もできるキャリア志向の先輩OL

山下志津香

やました しずか

プロポーションが抜群で色っぽく、面倒見のよい先輩。24歳。秘書課所属。仕事には厳しく、ミスをしかるときはコワイ。競馬が趣味で、豪快に20万ぐらいつぎ込むこともあるとか……。

cv岡本麻弥



注目!!

これがウワサの×××シーン!!

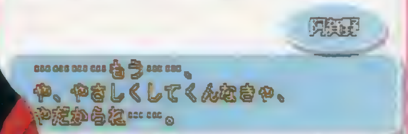
「ゆうわくオフィス〜」の最大の魅力は、ココ。女の子と親しくなってラブラブな関係になれば、なんと"最後"まで行けちゃうのだ。さすがにズバリなシーンはないが、意味深なセリフやアダルトな展開には大コーフン間違いなし。そんな×××シーンを見よ!

▲このセリフを言わせたら勝ち!

▶ここでベスト(?)な選択肢を選ぶと、まさに"なだれ込む"ような展開で…。

ま、まさにオ・ト・ナの恋!!

だけど次のシーンは、翌日の朝…(涙)



▼そして、このセリフ(ボイス入り)が……マジでグッと来ます!!

闘う男はドラマになる。

男と女、闘いと恋のアクション・アドベンチャー
双界儀
襲いかかる「寄り神」。一閃する剣。迫力の咒方術。360度自由に動けるフィールドを舞台に、リアルタイムで展開されるアクション・バトル。心地よい緊張と爽快感が、プレイヤーを世界に引きずり込む。双界儀、それは、男たちの闘いのドラマ。
STAFF
石森達幸、竹内順子、高橋広司
キャラクターデザイン：皇名月
CD-ROM三枚組　メーカー希望小売価格￥6,800(税別)
5月28日(木)いよいよ発売。
締切り迫る!
コンビニで予約すると
予約キャンペーン実施中! 限定トレーディングカード・プレゼント。
セブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーの各店で予約すると、ご購入時に「真武居直柔／ヤンロン／御巫みつほ」の3枚セットをプレゼント。裏側も3枚合わせると1枚のイラストが完成する。このキャンペーンでしか手に入らない限定品だ。くわしくは店頭で!
SQUARESOFT
株式会社スクウェア
©1998 SQUARE/YUKE'S
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします
PlayStation

恋する女はドラマになる。

PlayStation
男と女、闘いと恋のアクション・アドベンチャー。
双界儀
大異変によって崩壊した日本。人々を不安におとしいれる「寄り神」。しかしそんな状況でも、人は愛なしに生きていけない。情感ゆたかにフルボイスでつづられていく、壮大なストーリー。華麗なCG演出。双界儀、それは、女たちの恋のドラマ。
STAFF
声優：遠近孝一、京野ことみ、天野由梨、大谷育江、大塚明夫、子安武人、山寺宏一、羽佐間道夫、堀内賢雄、安達忍、笠原弘子、井上瑤、田中真弓、石森達幸、竹内順子、高橋広司
音響監督：三ツ矢雄二　キャラクターデザイン：皇名月
CD-ROM三枚組　メーカー希望小売価格￥6,800(税別)
5月28日(木)いよいよ発売。
締切り迫る！
ゲームショップで予約すると
予約キャンペーン実施中！ 限定トレーディングカード・プレゼント。
プレイステーション取扱いのゲームショップ・玩具店・デパート等で予約すると、ご購入時に「琴平あずさ／インフゥ／朱童ひふみ」の3枚セットをプレゼント。裏側も3枚合わせると1枚のイラストが完成する。このキャンペーンでしか手に入らない限定品だ。くわしくは店頭で！
琴平あずさ
朱童ひふみ
SQUARESOFT
株式会社スクウェア
〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1998 SQUARE / YUKE'S
右記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

DPSは、だから

PSの1つの理想がここにある……

フロム・ソフトウェアといえば「キングスフィールド」「アーマードコア」の両シリーズ（計5本）を擁する堂々たるPSの人気メーカー。今号から3号連続ではじまる「DPS PRESENTS フロム・ソフトウェア スペシャル」では、本当にスペシャルな企画も用意して、その秘密（？）と魅力、最新作に迫ってみたい。

まず、第1回となる今回は、フロム・ソフトウェアという会社そのものを取り上げてみよう。果たしてフロム・ソフトウェアとは、どんな会社なのだろうか？　どういう開発姿勢が、これらの秀作ソフトを生んできたのだろうか？

えっ！　もったいない？

フロム・ソフトウェアでは、1本の作品を仕上げるために、何度も開発をイチからやり直すという。たとえ完成間近になったゲームでも、満足できない部分があったら惜しげもなく捨ててしまうらしい。ということはつまり、何本もの未発売「キングス」や「AC」があったのだ。

ユニークなイベント

ゲーム開発同様、フロム・ソフトウェアは発表会の会場にも、そのこだわりを発揮する。通常、新作ソフトの発表会はホテルなどの会場で行われる場合が多いのだが、「シャドウタワー」の新作発表会は、六本木にある音楽スペースで行われ、最高の音と画が楽しめたのだ。

ビジネスソフトも……

「キングスフィールド」で颯爽とゲーム業界に参入する以前のフロム・ソフトウェアは、いわゆるビジネス系のソフトウェア会社だった。企業のOAシステムを組み上げたり、業務内容に特化したソフトを作るという業務を行っていたのだ。

FROM SOFTWARE

KING'S FIELD

キングスフィールドシリーズ

（現時点では）文句なくフロム・ソフトウェアの代表作であり、PS史上に重要な足跡を残すリアルタイム3D・RPGシリーズ。第1作当時、このジャンルのRPGには日本で商業的に成功した作品はなく、画面もいささか地味だったのだが、その面白さや高いゲーム性は、そんな周辺的な要素に左右されるものではなかった。第3作で見事にストーリー的な大団円を迎えたのも印象に残っている。

キングスフィールド

KING'S FIELD

この作品でリアルタイムRPGというものをはじめて体験したユーザーも多いのでは？　画面酔いという言葉も懐かしい。

キングスフィールドII

KING'S FIELD II

1つの島を舞台に、3Dであるということに挑戦した意欲作。これまでのゲームにはなかった断崖絶壁や吊り橋が印象深い。

キングスフィールドIII

KING'S FIELD III

前2作を受けて、完結編（?）というかたちで完成度を高めた第3作。ストーリー的な大団円が、見事に演出されようとは！

ARMORED CORE

アーマードコアシリーズ

「アーマードコア」と呼ばれるロボット型の兵器を駆って戦場を駆け巡る3DロボットACT。ACTとしての難易度の高さとACの緻密なセッティングが話題を呼んだ本作だが、実は激アツのシナリオも魅力の1つ。それがあって、はじめて、高い難易度に向かっていけるのだ。

アーマードコア

ARMORED CORE

「ACによる戦い」がテーマの作品だけに、対戦プレイは1画面2分割、通信対戦の2タイプが用意されている。通信対戦は、絶対おすすめ。

アーマードコア プロジェクトファンタズマ

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

前作のシステムを踏襲しながら、アリーナで賞金が稼げるというように、プレイヤビリティを高める新要素を加味した続編。他にも、新パーツが数十種類追加され、ACのセッティングが極められる。

こだわりの開発姿勢

フロム・ソフトウェアの新作情報が届くと、編集部は、軽い緊張感に襲われる。今度は何が楽しめるんだろうという期待感以上に、その資料の1文字1文字からにじみ出る「開発者のこだわり」が感じられて、なんだか、とても大切なものが届いたような気持ちになるのだ。

フロム・ソフトウェア

特別寄稿 岩崎哲真

本誌レビュアーにして、コラムニストにして
D PS-D製作スタッフにして、あれやこれやで
…とにかくフロム・ソフトウェアの大ファン。

情けない話だけど、僕は最初、『キングス』を投げてしまった。

第１回である今回の最後は、本誌レビュアーでおなじみの岩崎啓真氏によるフロム・ソフトウェアについての特別エッセイを掲載しよう。熱心にレビューや岩崎氏のコラムを読んでくれている読者は知っているだろうが、とにかく、岩崎氏はフロム・ソフトウェア作品の大ファン。次号は、なんとそんな氏が……。

フロム・ソフトウェアと言えば、コンシューマではＰＳではじめてメジャーになったメーカーなのだが、実は僕は最初の印象は良くなかった（笑）。理由はこれが情けない話なのだが、第一作である「キングスフィールド」の難易度があまりにキツくて、最初に電源を入れたときは５分で投げてしまったからだ。もちろん、そのあと「投げずにプレイしてみるか」と思い直し、はじめてその面白さがわかったのだが、どっちにしても、レビュアーとしてはあるまじき失態だった。

そのあとの「キングスフィールドⅡ」でも、やはり難易度が高すぎると思ったが、また反面、極めて良く出来たマップや改良されたシステム見て「ああ、このメーカーは前作の反省をきちんと生かしているなあ」と思ったことが印象に残っている。

そういった意味でも、今のところ、フロム・ソフトウェアの作った最高傑作は間違いなく「キングスフィールドⅢ」だろう。「Ⅱ」と比較して、難易度が落ちたとか、マップの複雑さがなくなったという声が、「Ⅱ」のファンから聞かれることもあるが、「Ⅲ」は、ストーリーそれ自体の完成度の高さで勝負する作品なのだ。ともかく、プレイを始めたときと、全体のシナリオが想像がつきだす中盤～後半は、あまりの面白さにレビューを忘れ、会社に行くことさえ忘れて熱中したほどだった（ちなみにクリアしてから会社に出社したのは、夕方の６時だった）。

正直言って、海外のパソコンゲームである『THE DIG』などのハイレベルなストーリーに対抗するようなゲームは日本ではもう生まれることがないのではないか……と思っていたところに現れたゲームであっただけに感慨もひとしおで、今は亡き多摩豊氏（ゲーム評論家）に「『ウルティマアンダーグラウンド』より面白くて、ストーリー性は『DIG』レベルの日本オリジナルのゲームが出た」と興奮して電話したことも良い思い出だ。

さて、フロムのもう一つのシリーズとして「アーマードコア」があるわけだが、これは正直言って、ちょっと食い足りない（「プロジェクト・ファンタズマ」になると若干話は変わるのだが）。

というのも、単発シナリオ連作型のゲームには、アメリカに様々な意味で猛烈なゲーム（『メックウォリアー』『ウィングコマンダー』シリーズ、『XWING』、『TIE-FIGHTER』などなど）が山盛りで、これをやり慣れてしまっていると、ちょっとシナリオが淡白過ぎて、キツいのだ。世界観がワリと荒んだもので好みなだけに、プレイしながら、もうちょっと激しいシナリオがあってもいいのになあ、なんて思っていた。

いずれにしても、フロム・ソフトウェアは個人的には日本で一番新作を楽しみにしているメーカーの一つであるのは間違いないので、次の作品（できれば「もっとすげーシナリオ」の「子供にはちょっとお勧めできないようなシビアで辛ロなゲーム」）を「早く」出してください。フロム・ソフトウェアの唯一の欠点はまさにそれ、「寡作」なことなのだから（３年半経つのに、ソフトは５本しかない）。

フロム・ソフトウェアは日本一新作が楽しみなメーカーです。

グラフィック

「Ⅰ」と比較すると、やはりその高度な処理が目立った「Ⅲ」の画面。背景のグラフィックも精度が格段に上がっている。

無表情な敵

グラフィックは高度なものになったが、敵の無表情さというか、一種鉱物的なたたずまいはシリーズ全体の基調。

戦闘の操作性

「Ⅲ」では戦闘時の操作性も向上していたが、きちんと敵の方を向かなければならないなど、ゲーム性は「Ⅰ」から不変。

ストーリー

「Ⅲ」のストーリーは、ヴァーダイト・シリーズの完結編とも言えるものだった。となると、もし「Ⅳ」があるならば……。

剣と魔法の物語

魔法と並んで「キングス」の世界では「剣」も重要なアイテム。単なる武器ではなく、「魂」を感じさせる相棒に近い。

※写真はすべて「キングスフィールドⅢ」のものです。

次号予告

次号は本誌だけの特別企画！　なんと……

さて、このスペシャル企画は３号連続で続くわけだが、次号以降は、フロム・ソフトウェアの新作ソフト「シャドウタワー」と「エコーナイト」を紹介していきたい。それとあわせて、本誌だけの特別企画！　岩崎氏によるフロム・ソフトウェアの神社長インタビューをお贈りしよう。フロム・ファンには読み応え満点の迫力トークに、期待してほしい。

なんだと思う。

©From Software,Inc.

DPSソフトレビュー The DEEPER（ザ・ディーパー）

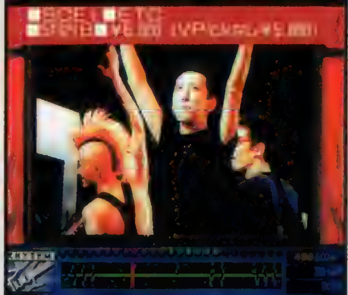
どこまでも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは3部構成。Part 1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part 2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。Part 3はソフト紹介のコーナーですが、今回はお休みです。

レビュアー紹介

岩崎啓真	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は300円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
ミミっちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ〜」が口ぐせ。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。こがん。
[illegible]KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
下川[illegible]	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。

STOLEN SONG



簡単操作でギタリスト気分が味わえるリズムギターゲーム。布袋寅泰の曲が演奏できる。ピック型コントローラ、VPickに対応。

岩崎啓真

書くところが足りなかったので、ここに。『ストールンソング』は対戦プレイもついているので接待用にも使えます。難易度の設定もいいので、かなり楽しめる作品だと思いました。『双界儀』は2周目があり、これも楽しめます。『サンダーフォースV』はムービーが3本追加されています。

ウリのVPickでのプレイには一癖あって、慣れるまではゲームにならない。普通のコントローラの方がプレイは楽だと思う。ゲーム内容は単純で、今回のPARTⅠの中では最も一般性がある。問題点としてはメニューが非常にわかりにくく、どこで何ができるのかマニュアルを見ないとわからないこと。あと、実写の布袋がバリバリ出てくるので、布袋が好きな人には、十分オススメできるが、嫌いな人にはツライだろう。

75

ウォルフ中村

レビュー用のプレイはクリアを優先する関係で、メインストーリーを追いかけざるをえない。毎号3本は新作をクリアするため、レビューで扱った作品をプライベートで遊び直すことも時間的に難しい。…てな訳で、5月頭の連休にやっと『FFT』でクラウドを仲間にできたのでした（笑）。

ルールはシンプルだが楽しい。物語展開もお約束とはいえ盛り上がるし（「ポイズン」のサビを演奏したときは感動したほど）。ただ、入力タイミングがシビアだったり（難易度変更等は可能）、バックの演奏が邪魔に感じられる曲があったりするため、意外とイラつかされた。なお、ピック型コントローラの使い勝手はイマイチ。弾くよりも叩く方が認識されやすいからだ。かといって純正コントローラを使うと味気ないのだけれど…。

75

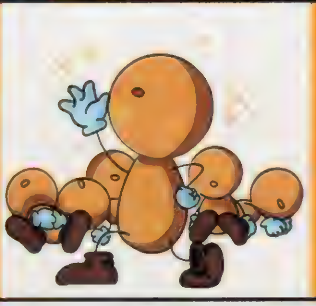
なんでもゆうこ

あっという間に過ぎてしまったゴールデンウィーク。私はどこかに出かけて楽しい思い出でも…なんて思っていたのに、結局ゲームを好きなだけして、眠たくなったら寝るという、ダラダラしっぱなしの休みになっちゃいました。お盆休みは、両親と温泉にでも行って有意義に過ごしたいなあ。

画面に表示されるのはリズムゲージのみなので、曲を知らない人はそれだけを頼りに演奏しなきゃいけません。正直かなり苦労したけど、何度も聴いて、ある程度曲を覚えれば、意外と楽にクリアできるかも。リズム感に自信がなくても、難易度を低くして練習すれば、そこそこ遊べるようになるはず。このゲーム独特の雰囲気も面白いし、なにより布袋さんとのセッションが最高に楽しいです。プロ気分を味わいたい人に。

80

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1の4人目と、Part 2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

基本的には以前出た「クエスト フォー フェイム」とまったく同じ。ただ、フィーチャーされているミュージシャンが布袋になったことで格段にとっつきやすくなったのは確か。ゲームは、リズムを取るだけの「パラッパ」って感じなんだけど、ウリ（？）のVPickでやると非常にやりづらいのも相変わらず。ギターを弾ける人間がやると、かえってやりづらい。あくまでも、気分を味わいたい人向けのゲームです。【袋こ〜じ】

70

PART1

サンダーフォースV パーフェクトシステム

■テクノソフト■STG■5月21日■¥5,800

人気の横スクロールSTGシリーズ最新作。タイムアタックモードやOP、EDムービーなどの新要素が追加されている。

SS版と比較すると、背景の処理に一部変更点が見られる(ラスター処理が減った)。改善された点としてはムービーが入った、バランスが良くなった、敵の攻撃や当たり判定が比較的わかりやすくなって不条理な死に方が減ったなど。もともと「死んで覚えろ」の要素が強いゲームだが、あまりに不条理だった最終面および最終ボスの攻撃がこのPS版では改善されており、この点は高く評価できる。STGゲーマーにはオススメ。

75

敵の攻撃が激しい、典型的な〝覚えゲー〟。私のようなSTG初級者は「何度もプレイして敵の出現タイミングや攻撃パターンを覚え、速攻で倒す」しか打つ手がない(難易度を下げた上で)。ウェポン選択ウインドウがジャマ(表示は消せる)、ラスボス戦で復活しにくい、といった点も残念だ。ただ、読み込み時間はあまり気にならないし、キーコンフィグも充実している。上級者には、手応えのあるSTGとして受け入れられるだろう。

75

敵の出現地点や攻撃方法が目まぐるしく変化するので難しい！　手応えありまくりのSTGでした。敵の動作パターンを把握したうえで、ウェポンの選択やパワーアップアイテムを使うタイミングを間違えなければ、ボスやザコ群をバシバシ倒せて爽快な気分を味わえるんだけど、どうしても頻繁に死んでしまいます。コンティニューが最大3回ってのも、ツラかった要因。ボスのアクションや音楽は、カッコ良いんだけどね。

80

ゲームの中身はSS版とほぼ同じですが、PSオリジナルムービーが追加され、エンディングも3段階に増えていて(2段階目のラストレターはSS版と同じ)楽しめました。でもそれ以上に熱いのがタイムアタックモード。ボス戦オンリーってのがイイです。画面がキレイになって迫力不足なことと、画面の端で自機が見えにくい(テレビにもよるが)のに画面の位置調整ができないのは残念なところ。

【下川拳銃】

60

双界儀

■[illegible]■A・AVG■[illegible]■¥[illegible]

現代日本を舞台にしたA・AVG。ドラマチックなストーリーが魅力。イベントシーンは実力派声優によるフルボイスで進行する。

ストーリー・ゲーム内容ともに非常に面白いが、難易度がかなり高い部類に入る。ただ、「トゥーム」や「クラッシュ」が楽しめる人なら十分にプレイできる範囲ではある。難易度以外の問題点としては、ボス戦とノーマルプレイでボタンの意味が変わり、操作ミスをまねくこと、高低差がわかりにくいことなどなど多数。問題点も多いし、難易度も高いが魅力も強烈なゲームなので、あえてオススメをつけさせてもらった。

70

間合いを把握しにくい、視点変更の自由度がイマイチ低め、一部の操作反応が過敏すぎる(方向転換がサイドステップに化けることがある等)、各キャラの攻撃方法が異なるためキャラを変えると戸惑う…と、気になる点は多い。中でも、終盤のボスの強さは問題あり(プレイヤーの力量次第ではハマる可能性もある)。せっかく物語&声優の演技が熱いのに、これではクリアできない人が続出してしまうのではもったいない話だ。

70

序盤のステージはスムーズにこなせるレベルだけど、中盤からの難易度がメチャクチャ高い。地形が迷路のように複雑で、思わず泣きたくなっちゃいます。空中を飛び回るザコ敵がイヤ〜な攻撃をしてきたり、回復ポイントが少なかったりするのも、これまたけっこうキツい。ようやく先に進めても、その後に出てくるボスがハンパじゃなく強い。キャラの振り向きが遅い、セーブ回数が少ないっていう不便も感じました。

75

面白い！　いやもうストーリー展開とかはたまらなくアツいし、ゲームの方もなんて言うか探索型のAVGといった感じで、うまくクリアできたときの達成感なんか最高です。が、とにかく難易度がハンパでなく高いのが珠にキズです。独特のクセのある操作感に慣れるまでは、ACTが得意な人でも相当難しいでしょう。でも、腕に自信があるならばゼヒとも体験してほしい、そんなゲームでもありますね。

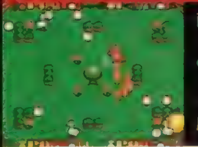
【ゆかマン】

80

PART2

もってけたまご with がんばれ！ かものはし

■ナグザット■ACT■4月23日■¥[illegible]



画面上の卵を拾い、ヒナをかえしてその数を競う対戦型ACT。アイテムを使って相手の邪魔もできる。

ブ佐[illegible]

コンセプトとしては面白いと思うし、絵本風に展開するストーリーや登場キャラもかわいくてグッド！　ただ内容的には、かつての「古き良き面クリア型ACT」ってな感じになってしまっている。元のゲームが古すぎる？　というのが正直なところ。この内容を基礎に、各ステージにもっとメリハリをつけたり、ボス戦を盛り込んだりしてほしかったな。4人対戦プレイはかなり盛り上がるけど、1人で楽しむには不向きかも…。

45

ゆかマン

う〜ん…元が古いゲームだけに、今やると少々キツいですねぇ…。さすがに時代には勝てませんか。1Pプレイにゲームオーバーがないのは、すげぇと思いましたが、まぁ結局は「もってけたまご」を遊んでもらいたい、ってことなんでしょうか。でも、対戦は結構アツく遊べるので、パーティ用にはいいと思いますよ。あと、はなはだ不本意(笑)ではありますが、こおろぎさとみファンは絶対に買いです。いやマジで(笑)。

70

激走!! グランドレーシング

■[illegible]■RCG■[illegible]■¥[illegible]

バギーやインディカーなどさまざまな種類の車を操って、世界各地を舞台にした36コースを走るRCG。

なんでもゆうこ

バギーやラリーカーは、あまりスピードも出ないし、かなり操作しやすい。だけど困ったことに、このゲームでは敵マシンのスピンが多くて、しかも敵に接触するとかなりの確率で巻き込まれちゃうから、トップから一気に最下位になることも。スポーツタイプのマシンなんか、ちょっとスピード出すと、すぐにバランスを失ったり、車体が宙に浮いたりして大クラッシュ。レース中にマップが表示されないのも不満です。

60

ジュピター瞬平

非常に丁寧な作りのRCG。レース中、オンロードとオフロードのところではグリップも明確に変わってきて、非常に〝らしい〟走りが楽しめる。操作性も良好で、アナコンでなくても十分気持ち良く走ることができる。ただ、シナリオモードみたいなものがあれば、もっと目的意識を持って楽しめたと思うが……。とはいえ、各コースで3着以内に入ればレベルは3段階に上がっていくので、手応えもないわけではないけど。

75

元祖ファミリーマージャン

■日本物産■TBL■[illegible]■¥[illegible]

4人打ちのマージャンゲーム。雀卓や登場キャラクターは3Dのグラフィックで表現されている。

PON

イカサマなし、お色気なしのオーソドックスな4人打ち麻雀。処理速度が速く、テンポ良く打てるのは気持ちいいんだけど、思考ルーチンがちょっと偏ってる感じ。あと、対局者のセリフがうざったいので、音声は全部スキップできるようにしてほしかった。シンプルな作りだけに全体的に面白味に欠けます。ストーリー性やキャラクター性があれば、もっと楽しめたと思うんだけど。まぁ、純粋に麻雀がしたい人向けでしょうね。

60

ミミっちぃ

脱衣系のイカサマ麻雀と違って、正統派の4人打ちが楽しめる麻雀ゲーム。……なのですが、この上なく濃いキャラが揃っているので好き嫌いはハッキリ分かれるかも。麻雀自体は初心者から熟練者まで楽しめる難易度。ただ、COM同士の都合が良すぎる振り込み合いや、捨て牌状況を確認しづらいレイアウトはかなり気になりました。個人的にはパスですが、各キャラの憎ったらしいまでに毒づいたセリフは必聴ですぅ(笑)。

70

FIFA ロード トゥ ワールドカップ98

■[illegible]■SPG
■5月[illegible]日■¥5,[illegible]

4500人以上の選手がすべて実名で登場。ワールドカップを予選から体験できるモードが用意されている。

下川拳銃

最初は、競歩でドリブルしながら弾丸シュート(弾丸パスも)が打てる、という印象で爆笑したのですが、ワールドカップモード(地区予選から始まる)でフランスの本大会に出場する頃になると楽しさを感じられました。キーパーチャージができるし、フォーメーションも作戦も反映されている気配がなく「とりあえず前に蹴れ」みたいな感じがほほえましくて…。頻繁な読み込みと、しょうもないエンディングにはグッタリ。

50

袋こ〜じ

操作のレスポンスが非常によく、ダイレクトに選手を操っている気分が味わえる。キー操作は多少複雑だが、例えばヘディングにしてもロブ、パス、シュートと打ち(蹴り)分けられる点も非常にいい。また、カメラ視点の切り替えに伴って、操作している方向がわかりやすく変化するところも親切だ。ムービーなどのゲームに直接関係ないところでの過剰なまでの演出も最高！　個人的には過去最高のサッカーゲームだと感じた。

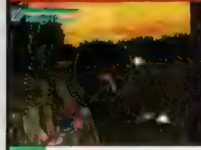
75

点数の見方 ● 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 2

カウボーイビバップ

■バンダイ■STG■5月14日■¥5.800



人気TVアニメが原作の3D・STG。豊富に挿入されるボイスはすべてアニメと同じ声優が担当している。

城イドム

独特の表示システムを採用しているが、それが消化しきれていない。そのため、自機と敵との位置関係がなんともわかりにくく、照準合わせをどう操作すべきかも把握しにくい。腕を上達させる楽しみもあまり見いだせなかった。敵を倒してポイントを稼ぎ、自機を強化するところはよくできている。しかし、原作に思い入れのない私にはあまり楽しめない1本だった（原作ファンの印象は下のレビューを参考に）。

40

ア佐藤

TVアニメをゲーム化した作品としては、ビジュアル的な見所が少なくて残念。セリフがゲーム用に新録されたものだし、ストーリーもオリジナルなんだから専用のオープニングやムービーとかも見たかったな。あと気になったのがステージとボス戦とで微妙に視点が異なるところ。演出だと思うけど、強引すぎるようで混乱しがちなのだ。もう少し丁寧に仕上げてほしかった気がする。この独特の飛行感覚は好きなんだけどね……。

45

グレイトラグビー実況'98 ワールドカップへの道

■ネクサスインターラクト／ダス■SPG■5月21日■¥5.800

世界各国の30チーム、450名が登場するPS初のラグビーゲーム。日本人選手は実名で登場している。

下川李鼓

スクラムやラック時など、リアルタイムに操作表示が出るのは親切なんだけど、それを使い分けるには相当な努力が必要。難易度もオールブラックスを使わないとかなり難しいし、見た目もイマイチ。個人的には期待してたのに。でもコツがわかれば（勝てるようになれば）、けっこう楽しくなってくる。普通は上手になる前に投げ出してしまいそうだけどね。オールブラックスを使って弱小チームをイジメる遊び方がいいかも。

50

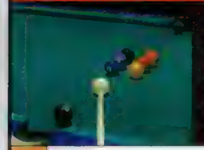
袋こ〜じ

LRボタンを使った左右へのパスワークは、決まればそれなりに爽快。でも視点が横からなのに、ボールキープをしてる選手の右をR、左をLで選択するというのも…。最後までとまどいました。また、自分が操作しない仲間（COM操作）の動きには統率性が感じられず、適当にわらわら動いている気が。背景や選手のグラフィックも少し安っぽい印象を受けました。天候の設定で雪を選べるところはラグビーらしくてグッド。

65

撞球［ビリヤード・マスター］

■アスク講談社■ETC■5月21日■¥5.800



プロが監修した3Dビリヤードゲーム。5種類のゲームが楽しめる。初心者用のレッスンモードも搭載。

ジュピター藤平

雰囲気バッチリで、本格派の手応えが感じられるビリヤードゲーム。変に奇をてらったところもなく、落ち着いて楽しめるところが好印象。ビリヤードの基本を教えてくれるモードもあり（ただこのモードでは、スローで見られたり、球の軌道をガイドラインで見せてくれてもよかったのに…）初心者でも楽しめると思う。トップビューと3D視点とで、球の厚みが少々変わって見えるときがあり、これはちょっとマイナスかも。

85

TAC★

かなりリアル系のビリヤード。メニューの最初にあるビリヤード講座は、見ただけでなんかうまくなれそうな感じ(笑)。ゲーム本編も、球の動きなど、とてもカッチリしていていい感じで、実際にキューの角度を操作して狙いをつける方式と合わせて、マニアックにビリヤードを楽しみたい人向けかな。ただ、視点がもうひとつ思い通りにならないのと、画面で球の位置関係が感覚的につかみづらいのがツライところ。

55

ダイナマイトボクシング

■ビクターソフト■SPG■5月21日■¥5.800

アクションの爽快感を重視したボクシングゲーム。ダウン回数に応じて使える必殺パンチが採用されている。

城イドム

忍者の女の子や、武道を極めたお爺さんなど、ブッ飛んだキャラが総登場。同じメーカーの「拳聖」同様、ハチャメチャな設定を笑いながらプレイするぶんには十分楽しめる。ただボクシング部分はキャラの動きが極端に重いとか、操作にミョーなクセがあったりと、かなり大味。試合が強力なパンチをひたすら繰り出すだけの展開になりがちとか、ストーリーモードは1日あれば世界チャンプになれてしまうなどの点は物足りない。

55

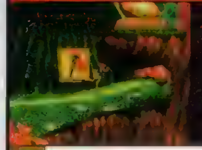
袋こ〜じ

PSでよくあるSLGタイプのボクシングではなくACT性を重視した作り。ただ、特定の強いパンチの繰り返しで試合に勝てる、トレーニングが無味乾燥（試合に勝つためには必要なのだが、実行する面白味が感じられない）…など未消化な部分も目立ち、プレイが単調になりがち。ヘタにトレーニングモードを入れず、潔く格闘ACTっぽい作りに徹したほうが面白くなったような気がする。個人的な趣味かもしれませんが…。

55

ミラクルジャンパーズ

■バンダイ■ACT■5月21日■¥5.800



『マジカルホッパーズ』の続編となる3D視点のACT。多彩なカメラワークと豊富なギミックが魅力。

TAC★

あ〜、キビシイっすね、これ。ゲームは完全に横スクロールのACTなんだけど、場所によって視点が変化するのが、基本的にマイナス方向に働いてる感じ。高さやスピード感を見せる演出としてうまくいってる場所もあるんだけど、それより、行き先が見えないなどでイラつくところの方がはるかに多いのは問題でしょう。ステージの仕掛けを使って戦うボス戦や、濃い目のキャラは、けっこう好みなんですが…。

60

城イドム

前作に比べ、グラフィックは地味に、ゲーム内のアイデアはパワーダウンした印象を受ける（ムービーのキャラは洋ゲーらしい〝濃い〟ものになっている）。2Dのシステムを3D視点で表現しており、その視点の使い方は絶妙。ただ、敵の強さはハンパじゃないし、乗り物の操作方法をプレイヤー自身で解明する必要があるなど、展開は理不尽かつマニアック。全体に変化が乏しいためか、全19面にはボリューム不足も感じる。

45

オリンピア・高砂 バーチャパチスロIII

■テープジャパン■SLG■5月21日■¥5.800

友だちやCOMとの対戦ができるパチスロシミュレータの第3弾。パチスロ台のカスタマイズも可能。

ドワーフ西谷

機能面では問題なし。数値的な再現性もしっかりしているようなので、十分実用レベルにあるソフトと言ってもいいだろう。しかし何というか全体に地味さが漂っているのがツライ。サウンド、グラフィック共にどーにもアカ抜けない感じなのだ。特にウリであるはずの実写ムービーは、言っちゃ何だがプレイヤーの意欲をそそり難いデキ。まぁ、ソフトの本質にかかわる問題ではないのだが、やはり気になるところではある。

60

背徳KING

あいかわらずパチスロの実機シミュレータは寂しい。まず、音楽がほとんど効果音のみなのはツライね。長時間プレイしていると、気になる部分だけにもう少し考えてほしかった。しかし「対戦モード」は面白い。リプレイ外しなど、攻略のテクニックを磨くためのポイントを押さえつつ、ゲーム性を高めたのは○でしょう。でも、ムリヤリ入れたような女の子たちのムービーは、個人的には必要ないと思うんだけどな……。

65

キッチンぱにっく

■パンサーソフトウェア■ACT■5月28日■¥4.800

夜のキッチンを舞台にジャガイモの主人公が活躍する横スクロールACT。ステージ数は30面以上。

城イドム

それなりに独創的なキャラアクションもあるものの、使うのはほとんどジャンプだけなので、プレイ感覚はひと昔前のACTといった感じ。台所を舞台にしたユニークなキャラは微笑ましいのだが、フィールドは迷路のような構成になっていて、中盤以降は一発死トラップが続出。マップを覚えこまないとクリアは難しいだろう。難易度が高めなため、ACTが得意でないお子さんでは満足に遊べそうにないのが残念に思えた。

45

ア佐藤

「台所を舞台にジャガイモが大冒険！」という設定は気に入った。でもこの難しさはホノボノな雰囲気に不似合い。最初のステージから一撃死のトラップはあるし、微妙にジャンプの高さを変えないと進めない足場もあったりと、かなりイライラ。またハイジャンプを多用する場面が多いのに、操作が複雑だったりするのも納得できないところ。アイテム集めや隠しステージの要素があるのは長く遊べそうでグーなんだけどね。

55

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

■SNK■対戦ACT■5月28日■¥5.800

3人1組のチームバトルで戦う2D格闘ACT。PS版ではボスキャラのオロチが使用可能になっている。

ジュピター藤平

キャラパターンはバリバリ削られてるわ、攻撃がヒットするとすさまじくウエイトがかかるわで、もはや元のネオジオ版とは完全に別モノ。以上のことから、連続技なんかもかなりタイミングが変わっていて、慣れないとプレイしづらいことこの上ない。ただ、工夫さえすればネオジオ版でできたこと（空キャンセルとか）はおおむねちゃんとできるようになっているので、まぁこれはこれで仕方ないのかな、とも思うけど。

60

袋こ〜じ

「KOF」に関してはちょっとウルサイんですが、このPS版には厳しい評価をせざるを得ないでしょう。「KOF'97」がいいゲームか？ と聞かれたら、もう100点なんですけど、PS版はキャラパターンの少なさ、動きの遅さ、読み込みの遅さなどで劣ります。「KOF」っぽいゲームではありますが、別モノと考えたほうが無難。他機種で遊べる環境があるなら、そちらをオススメします。愛ゆえの酷評とお許しください。

50

PART2

ルナ シルバースターストーリー

■角川書店／ESP■RPG
■5月28日■￥6,800

'94年にメガCDで発売されたファンタジーRPGの移植作。随所に挿入されるアニメーションが魅力。

がんの字

メガCD版のみをプレイしていた僕は、ストーリーが大幅にアレンジされていることにまず驚きました。ビジュアルシーンの演出などにも、思わず感心させられる技術や巧みさがかいま見えて、かなりときめいたです。システムとゲーム性の面から見ても、よくできた作品なので、まだプレイしたことのない人はもちろん、メガCD版を遊んだことがあるという方にもオススメでしょう。「2」は移植されないのでしょうか…？

80

PON

すべてにおいて古くささを感じるし、多少先読みできちゃうストーリー展開だけど、それを差し引いても内容は面白い。ムービーと歌をスキップできないが、全体的にサクサク進めるのも◎。しかしBGM、SE、音声のサウンドバランスの悪さは問題。場面ごとに自分で音量調節をしたため、ちょっとストレスを感じました。あと、レベルアップ時の硬直時間が気になったかな。でも名作ではあるので、未プレイの人にはいいかも。

70

パーフェクトゴルフ2

■セタ■SPG■5月28日■￥7,900

実在する国内400コースを収録した3Dゴルフゲーム。コースへの交通手段や料金表などの情報も搭載。

ウォルフ中村

ゴルフゲームとして見ると60点。前作同様、操作性に難がある（高低差を調べるには深い階層まで下りる必要がある等）からだ。グリーン上の傾斜の表現もアバウト（情報不足）に感じた。ショット時のアクション性は、同社の業務用作品のノウハウが生かされていて楽しめるのだが。一方、豊富なコース数＆各種データは素晴らしいの一言。検索方法も充実しているので、実際のゴルフを楽しむ人には格好の資料＆練習素材となる。

75

がんの字

日本全国の400コース8568ホールを、細かいところまで再現しているのはすごい。ショットの成否がインパクトのタイミングのみで決まる（パワーは自由に設定できる）など、目新しい要素をふんだんに盛り込んだシステムも丁寧に作られている。欲を言えば、せっかくキャラメイキングができるのだから、作ったキャラでプロのトーナメントに参加できるモードもあると面白かったかな。ともあれ、長く遊べる1本です。

85

銀河英雄伝説

■徳間書店■SLG■5月28日■￥5,800

人気のスペースオペラを原作としたSLG。キャラクターのボイスはOVAと同じ声優陣が担当している。

ミミうちぃ

各章のムービーによって物語の概要は理解できますが、原作を知らない者には今ひとつ。個人的には原作に興味がないので、点数はSLGに対する評価のみ。何よりもリアルタイムの戦略級SLGでありながら、艦隊同士の性能差が希薄です。各艦の状況も把握しづらいし、最終的には間合いの取り合い（追いかけっこ）になるので爽快感が足りない感じ。原作に思い入れがあれば、違った見方もできるとは思いますが……。

65

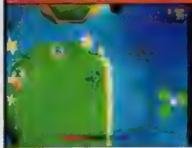
小岩

とっつきにくいイメージがあったけど、システムを理解すると面白い。各キャラの能力や艦隊の戦力などが簡潔に表示されているし、戦闘はオートに近いので、この手のSLGが苦手な人も安心してプレイできる。ただ、それぞれのイベントが妙に淡々と進むので感情移入しにくいのでは？　という気が……（原作がそうなのかもしれないが）。まあ、全体的によくできているので、ファンなら買って損はしないはず。

70

フロッガー

■ハスブロージャパン■ACT
■5月28日■￥4,800



'81年に発表されたACTを3Dでリメイク。PSオリジナルのステージと対戦モードが追加されている。

乙佐藤

懐かしさに拍車をかけるべく、完全な形のオリジナルモードもほしかった。でも、今回のポリゴン版もイイ感じ！　道路と川を渡る懐かしのステージのほか、フィールドを進んでいくステージ。さらにパズル要素が盛り込まれているステージもあったりで、かなり楽しめた。操作性も◎。アイテムをベロでキャッチするアイデアもグー。ただ対戦モードの縦2画面分割はやはり見づらい。まあ、1人で遊ぶ分には問題ないんだけどね。

70

小岩

軽くプレイする分にはなかなか楽しめるゲーム。シンプルなゲーム内容と操作系も初心者にはうれしいところだしね。けど、それだけにゲームに慣れるのも早く、すぐにマンネリ化してしまうのは難点。もっとステージごとに変化をつけたりしてプレイヤーを飽きさせない工夫が欲しかったかな。あと、仲間のカエルを助けるまでの手順さえ覚えてしまえば簡単にクリアできてしまうのには、個人的に物足りなさを感じた。

60

SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.3

■ティー・イー・エヌ研究所■SLG
■5月28日■￥5,800

「CRフィーバービッグパワフルFX」「フィーバーデーモンGX」など5機種を収録したシミュレータ。

ドワーフ西谷

おなじみのパチンコ実機シミュレータ。このスタイルのソフトは、システム的に完成されてしまっているし、再現性自体も高いレベルで安定している。よって、どの機種を収録しているかが勝負の分かれ目。その点、本作は現役人気機種である「デーモン」2機種が押さえられているのが大きい。ほかの3機種は正直言って古いものばかりだが「デーモン」だけで実用性は十分。オマケモードもそこそこに楽しめる良作である。

70

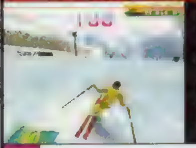
背徳KING

SANKYOの5機種が収録されているが、ズバ抜けた人気機種はないように感じた。新しい要素として、すべてのリーチアクションが楽しめるモードが加わったのは、個人的にはすごくうれしい。また実機シュミレータとしての再現性も高く、デキは良い。前作にあった「パチプロモード」の続編がついていてゲーム性も高い。パチンコ好きなら、遊びながら大当たり確率やリーチ信頼度などの情報を覚えることができて◎。

65

ダウンヒル・スノー

■バック・イン・ソフト■SPG
■5月28日■￥5,800



ダウンヒルとモーグルの2つの競技が楽しめるSPG。スキーとウェアは実在するサロモンのモデルを採用。

なんでもゆうこ

ダウンヒルは常に前傾姿勢でスピードをつけてさえいれば、ちょっとぐらい転んじゃっても問題なく勝てるレベル。ただしモーグルのほうは、10秒弱のあいだにコマンドをできるだけ多く組み合わせなくちゃいけないから、すごく難しかったです。難易度をイージーにしても、敵はかなり強かったし。敵に勝って、初めて次のステージに進めるシステムなので、コマンド入力が苦手な人は、猛練習が必要かもしれないですね。

70

ゆかマン

モーグルのトリックをコマンド入力で出す、というのはまぁ悪くないと思います。入力のシビアさも、まぁ難易度の一環かな？　と思えなくもないし。ただ、ダウンヒルの方が…何はさて置いてコースを覚えるのが先決、という作りになっているので、滑っていてもどうにも爽快感を感じないんですよね。コースごとの昼・夜の区別もあんまりゲームに生かされていないし…。どうにも全体的にイマイチ感がぬぐえない気がしますね。

60

総評

岩崎啓眞

今回のPART1はクセモノ揃い。最も一般性がある『ストールンソング』はキャラが実在の人物なので好きでない人にはちょっとオススメできないし、『双界儀』は難易度があまりに高く、アクションが得意でなければクリアできない。そして『サンダーフォース』は学習型のSTGなので、やっぱり苦手な人にはクリアできないという具合なのだ。ただ、今回はどれもデキはいいので、そのジャンルが好きな人にはオススメできると思う。個人的には全部買うかな。

ウォルフ中村

『ストールン』は「ボタン1つで遊ぶ『ビートマニア』（コナミの業務用作品）」という感じ。ピックだけでプレイできない（コントローラを使う必要がある）のが残念。おまけとして入っている2Pモードは譜面が上下に分かれてなくて、なおかつコントローラで両方の演奏を同時にできたら（いわゆるダブルプレイモード）よかったのに。『双界儀』は不親切な部分も多いが楽しめた（ガラン石集めも燃える）。ただ、私は2度ほど挫折しそうになったことを付け加えておく。

なんでもゆうこ

今回PART1でプレイしたソフトは、全体的に難しかったですね。『ストールン』は、うまく演奏できると、まるで一流のギタリストの気分になれちゃうのが不思議（笑）。この気持ち良さも布袋さんの存在あってのものなのかもしれません。ストーリー展開は強引だったけど、個人的には楽しめました。『双界儀』はステージの構成やストーリーがかなり作り込まれている作品。キャラクターも良い味出してたし。これで難易度が低ければもっと良かったかな。

電撃レビュアーズ

今回のPART2で最も点数が高かったのはセタの『パーフェクトゴルフ2』。国内の実在コースをシミュレートしているので、実際にゴルフをする人ならより楽しめるでしょう。父の日のプレゼントにもどうぞ。オススメがついた『ルナ』は過去の人気作品のリメイク。オーソドックスながらも、丁寧な作りがレビュアー陣に好評でした。そのほか今回はサッカー、ラグビー、ボクシングなどSPGが元気なラインナップ。梅雨時は部屋でスポーツなんていいですね。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

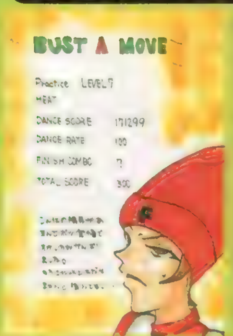
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　こだわり自慢

このコーナーでは、PSゲームで叩き出されたベスト記録を中心に、様々な記録申請を受け付けています。「こんなにもPSが好きなんです」という気持ちを表現するためなら、形式も問わないのが当コーナーのモットーなので、自分の得意な分野や方法でチャレンジしてみよう。たくさんの申請ハガキを待っているぞ！

今号のこの1枚



◀17歳の女子高生オコディーさん（神奈川県）のハガキ。当コーナーはガンバリそのものを披露する場でもあるので、この手の記録も大歓迎。

イラスト／まつながあやこ

PS好きを自称するならプレイ環境にもこだわってみよう!!

PSを遊ぶのにちょっとしたこだわりを持つだけで、ゲームの楽しさは2倍にも3倍にも膨れ上がる。今号ではそんなこだわった読者2人の楽しい報告を紹介しよう。キミも、これを参考にして、自分ならではのこだわり方を見つけてみてはどうかな？　ゲームへの感情移入もグッとアップするぞ。

お部屋で飼える(!?)サボテンダー

鷹村明季（神奈川県）

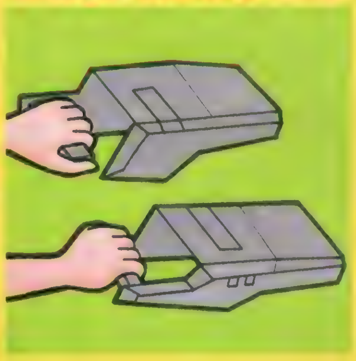
最初に紹介するのは植木鉢に植えられた（？）モンスターの置物だ。「家で『ＦＦⅦ』のサボテンダーが飼えたらいいな、なんて思って、針金で型を作り、石膏粘土を貼りつけて作ってみました（作者談）」。このサボテンダーを部屋に飾っておけば、『ＦＦⅦ』をプレイするのがグッと楽しくなる……かも？

ロボット操縦士の気分でプレイできるコントローラ

ZERO（神奈川県）

こちらは、なんとロボットの操縦気分が味わえるというＰＳ用の自作コントローラだ。「私のロボットものへの思いを込めて作製してみました。握りの部分はW-GUNDAM ZEROのモノをアレンジした設計になっています。欠点は、操作にすべての指を使うため、使いこなすのに練習が必要なことです。その点が災いして、友だちは誰も使ってくれませんでした。シクシク…（作者談）」。でも、使いこなせれば、ロボットもののゲームに感情移入できること間違いなし。ここまで作り込んだＺＥＲＯさんのコダワリは、ロボット好きの鑑だと思うぞ。大切に使い続けてね。

◀ＺＥＲＯさん自慢の自作コントローラ。ちなみに、上の白い箱から伸びる線をつなぎ替えることで、ボタン配置も自由に変更できる。



▲実際の操作は、このイラストのような感じで行う。左右の握りの部分に配置されたボタンを、各指で操作できるのがポイントなのだ。

ザ・挑戦者ランキング

正式募集外記録や新たに更新された超記録を大紹介!

■『ＦＦⅦ』スノーボードゲーム（初級）タイムアタック／飯星健二（福岡県）51秒297

■『ＦＦⅦ』スノーボードゲーム（初級）タイムアタック小学生限定の特設集計部門／中山健治（滋賀県・特A）52秒483

■『ＦＦⅦ』スノーボードゲーム（中級）タイムアタック小学生限定の特設集計部門／桜井智子（秋田県・特C）1分4秒971

■『ファイナルファンタジータクティクス』ラムザをレベル99にするまでのタイムアタック／つきのひと（京都府）58分57秒

■『チョコボの不思議なダンジョン』ファーストダンジョンのタイムアタック／岡安史門（神奈川県）13分06秒

■『風のクロノア』エクストラビジョンのタイムアタック／中津誠（埼玉県）1分43秒06

■『トゥームレイダー2』レイラの家のタイムアタック／渡辺岳士（石川県）1分4秒5

▼茨城県の怜子さんから送られてきた「テイルズ」の「鬼ごっこ」での珍記録。最高ではなく最低に挑戦したというのがグーなのだ。

▲「テイルズ」でのスタン1人だけのヒット数で尾崎陽さん（長崎県）が45ヒットを記録。しかも、コンボ中に同じ技は2度使わないという制限つきなのだ。

▶詳細を右で紹介している「テイルズ」最低レベルアタック。このレベルでラスボス打倒まで達成したというから驚きだ。

■『テイルズ オブ デスティニー』最終セーブポイントでのレベルの低さを競う／成瀬幸弘（岐阜県）平均Lv.7.4（詳細は以下参照）

スタン……Lv. 1（HP:142/TP:10/EXP:3）
ルーティ……Lv. 4（HP:434/TP:54/EXP:264）
フィリア……Lv. 6（HP:647/TP:84/EXP:774）
ウッドロウ…Lv.20（HP:2026/TP:275/EXP:32110）
マリー……Lv. 5（HP:586/TP:66/EXP:395）
チェルシー　Lv. 2（HP:213/TP:23/EXP:40）
ジョニー……Lv.14（HP:1304/TP:128/EXP:10262）
ソーディアン（ディムロスLv.1、イクティノスLv.11、アトワイトLv.4、クレメンテLv.10）

■『テイルズ オブ デスティニー』ラスボス手前のセーブポイントでセーブしたタイムを競う／池松義和（熊本県）4時間19分（エンカウント:198、4人のレベル合計134）

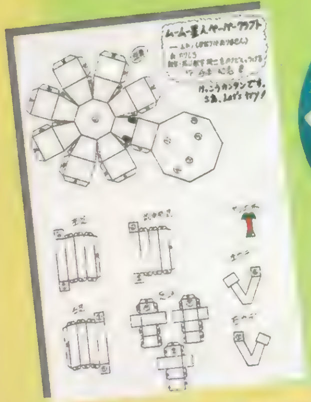
■『テイルズ オブ デスティニー』海戦ゲーム／今井宏（神奈川県）999,999点（※カンスト達成者中で、今井さんが一番乗りでした）

●VOL.71のオリジグッズ・プレゼント（『風のクロノア』下敷き）当選者：小野太樹（山形県）、倉林美保（群馬県）、高島みゆき（三重県）、藤田真梨（東京都）、藤本香織（山口県）。たくさんの応募、本当にありがとう！（敬称略）

★以下のゲームでも記録募集中!!●「ギルティ・ギア」の「トレーニング」で連続ヒット数を競う（設定の制限はなし）。「ギルティ・ギア」と明記して「ヒット数／使用キャラ／選択した難易度」をハガキに書こう。●「彩のラブソング」で「スタークラッシャー」「編み物ゲーム」それぞれの記録を競う。「彩のラブソング」と明記して「選択したゲーム／記録」を書こう。●「天誅」の鍛錬ステージで「忍術皆伝」でのタイムを競う。「天誅」と明記して「使用キャラ／タイム」を書こう。※上位者には後日連絡し、記録の確認のためにメモリーカードなどを送ってもらうぞ。

オリジナルグッズ披露宴

今回は、ペーパークラフトのグッズを紹介するぞ。これは、切り取って指定通りに組み立てれば読者にはお馴染みのムームー星人ができあがるというもので、左右の足や頭部はかなり細かく作り込まれている。センス、緻密さ、品目の目新しさ、どれをとっても一級の作品なのだ。



▲完成版はこんな感じ。高さは約９cmで、卓上のインテリアとしても使えるぞ。

◀作成前のクラフト用紙。組み立て（貼り付け）方法の解説付きなのだ。

ムームー星人ペーパークラフト
作者：谷本和志（福島県）

希望者にプレゼント！

左で紹介しているムームー星人ペーパークラフトを抽選で19名の読者にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は官製ハガキに自分の「郵便番号・住所・氏名」と「ペーパークラフト希望」というコメントを明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶６月11日まで

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目で入賞（ブロック当選含む）すると賞金が支給されるが、このとき賞金のかわりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することもできる。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという、超便利なアイテム。グッズファンの人は記録募集にもチャレンジしてみよう！

グッズ披露宴Q&A

Q．作品はどうやって送ればいいの？またどんな作品を受け付けてるの？

手作りグッズを披露したい人は、当コーナー宛に作品現物か写真を送ってね。読者プレゼントに提供していいなら「プレゼントOK」と書き添え、返送希望なら返送用の封筒（自分の宛て名を書き、必要分の切手も貼っておこう）も同封すること。どんな品目のグッズでも受け付けちゃうので、いろいろな作品でチャレンジしてみよう！

Q．「獲得優先権」ってゲームがうまくない人には不公平じゃないの？

入賞時の報酬（獲得優先券入手の権利）は、欄外にある通り下位にもチャンスがあるので、ゲームがうまくない人も挑戦する価値十分だぞ（グッズ当選に比べれば、ブロック当選する方がずっと楽なのだ）。ちなみに、入賞者は一般に賞金希望者が圧倒的に多く、現在のところ獲得優先券を使用する人はいないに等しい。今がチャンスだぞ！

挑戦者募集中!! 競技への参加はハガキ1枚でOKなのだ

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録」を書いて送るだけでOK。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール　１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

募集中　パラサイト・イヴ

ルール　１周目の範囲で、BP（ボーナスポイント）をどれだけためられるかを競う。セーブした段階での数値が申請記録になるぞ。セーブポイントや各種設定の指定はなしだ。

申請記録　『パラサイト・イヴ』と明記して「BPの数値／セーブした場所の名前」を書こう。BPの振り分け具合が勝負を決めるので、いろいろ試してみるべし！

しめ切り▶７月１日消印有効

募集中　みつめてナイト

ルール　ミニゲームの「パズルでナイト（メネシスを登場させてデートを繰り返し好感度をアップさせれば、自動的にデート時に登場）」で、１Pプレイのスコアを競う。

申請記録　「パズルでナイト」と明記して「スコア／選択キャラ」を書こう。ちなみに「パズルでナイト」発生状態でセーブすれば、このミニゲームはオプションで呼び出せるぞ。

しめ切り▶７月１日消印有効

募集中　鉄拳3〜タイムアタック〜（しめ切り８月１日消印有効）

ルール①　「タイムアタック」でオールクリアまでのタイムを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。キャラ別集計もバッチリ行うので、好きなキャラで挑戦しよう。

キャラ別集計もあり!

申請記録　『鉄拳３・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

全参加者の記録も発表!

新登場　鉄拳3〜フォースモード〜

ルール②　「鉄拳フォースモード」でスコアを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。集計は全キャラ共通で行うけど、キャラ別のトップ記録も発表する予定だ。

申請記録　『鉄拳３・ルール②』と明記して、「スコア／使用キャラ」をハガキに書こう。ちなみに、サバイバルモードの募集もいずれ行う予定なのでお楽しみに！

しめ切り▶９月１日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

掲載予定：6月1日消印有効まで▶Vol.78で発表

報酬　参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２〜５位に3,000円」、599〜200人で「１位に5,000円、２〜３位に3,000円」、199〜50人で「１〜３位に500円」、49〜20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴隷」係

4Cで楽しいなぁ。ハガキ描き描き人生は旅なのだ！ 全てをかけてハガキを描こう！

▶愛媛県 かへえさん：缶蹴り、楽しいですよね。鬼残して駄菓子屋とか。

▶北海道 香月りんさん：かなり企んでそうなウッドロウさんです。

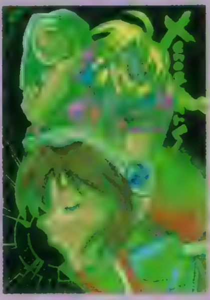
▶北海道 香月りんさん：こういうモコモコした中においといたらずっとはしゃいでそうですよね。犬じゃないとは言ってみても……中身はオバカさんっポイですし。まぁでもだからこそ、何かを救うのでしょう。多分。

▲東京都 山師さん：帽子がイカみたいとかイロイロありますが、モミ毛はポイント高いです。

▼新潟県 早乙女志乃さん：コレくらい元気いいと良かったんですけど。カレも。

▼大阪府 成頼祥雄さん：ギリギリで発売延期しましたが、現在はもう売ってます。

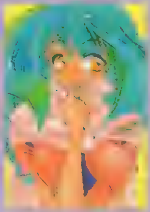
▲兵庫県 SATOMIさん：女のコ系のクーンなのでした。ワンワン。



◀神奈川県 佐伯まさめさん：セーブデータのタイトルも良いですよね。アニメのタイトルのようで。

◀大阪府 氏神織人さん：ケダモノは宇宙人なワケです。

◀東京都 寺泉久美子さん：オバカしゃんでもあります。

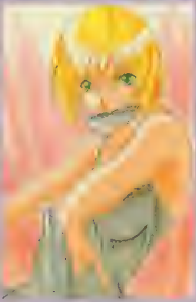


◀京都府 槙月子さん：ナノマシンでもナイスバディ。

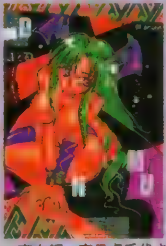
◀大阪府 キノピコンさん：何というか……神秘的です。

◀神奈川県 龍花月さん：キャラカワイイですよね。

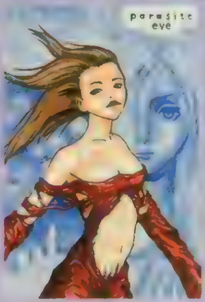
▲東京都 バー子さん：どこから花でどこから生身なのか？ が、判らないところがステキです。



▶兵庫県 鮀をとれさん：照準を身体に染み込ませてますから。



▲東京都 春日虎千代さん：スゴイ戦いですよね。良く考えると妖怪大戦争。

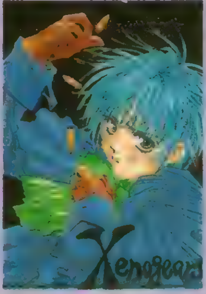


◀愛媛県 岩本稔さん：まさに映画のように。RPGとしては賛否両論です。

◀新潟県 ROSAさん：カワイイですよね。彼女、もっと大活躍でも（笑）。

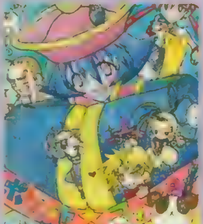
◀千葉県 S・風雅さん：カレは……ちょっと使いづらいです。と言うかソルが強すぎまあ、一撃必殺技にかけるしかないでしょう。避けられますけど。

▶北海道 えーるさん：足で敵を踏みつけてるわけですね。グニグニと。



▶北海道 TOMYさん：あの銃はコートのの辺りに忍ばせてるんでしょう？

◀千葉県 明石知子さん：忍んで忍んで首筋に刃。なんか男は黙って～の典型的なタイプですし。生き方自体が忍びですからねぇ。力丸



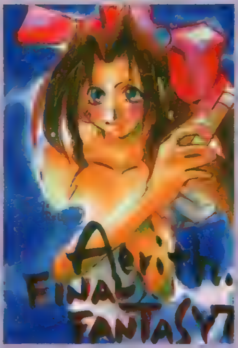
▶滋賀県 藤崎尚さん：ドンドンドンドン！な仲間たちです。フェリシアが◎。

▶長野県 揚ね一太さん：入らないんでしようかねぇ？ いないと……ですよね。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとプライ…イラストの色が薄いと印刷で上手く発色してくれないので要注意。かなり濃く描かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される

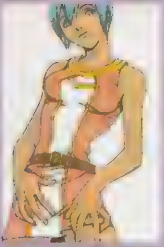
▲山口県　バグ12匹さん：ケットシーって猫単体でも行動できるんですかねぇ？　というか、タダの猫なんですけど。カワイイかなぁって。

▼岡山県　のぶすけさん：主人公にはやっぱりリリム？　というか男の子にオススメです。



▲徳島県　桜風りらさん：いたずらっ子のような大きな瞳がカワイイワケです。彼女らしくて。

◀福岡県　ホルヲさん：ガンバってます。応援の程、よろしくお願いいたしますデス。



◀新潟県　YUUさん：元々カッコイイお姉さんですが、アングル的にもカッコイイです。

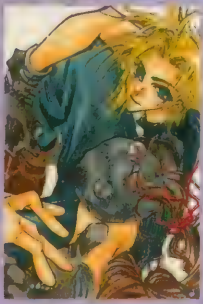
◀京都府　うどんくうどんさん：弓矢は慣れるまで当てるのが難しいですよね。ビシュビシュ。

◀埼玉県　クロリーさん：ダンディなポリ蔵（一部関係者の間ではこう呼ばれています）さんがステキです。

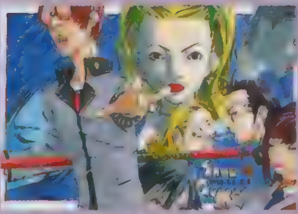
▼宮城県　フォレストさん：変形しない方が良かったですよね。カワイイですし。

▲愛知県　五十未千夜さん：西部劇似合いますよね。ビリーはキッドですから。保安官です。

◀福井県　有栖川恭さん：性能的にちょっとキビシイ彼です。昇竜拳真上だし。



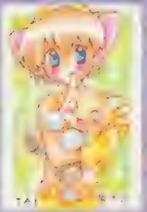
◀愛知県　MOTHERさん：引き上げてくれるのはいつも……。



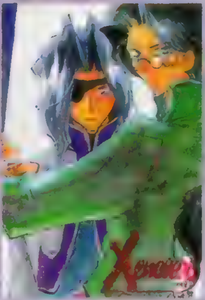
◀北海道　麻宮遥さん：南条くんの眼光対決がカッコヨスギです。エリーは妙に落ち着いてます。

▼福井県　有栖川恭さん：主人公も剣が似合いますよね。制服も○ですし。絶対防御って感じです。効果音はピキーン！　でしょうか？　バリア？

▲東京都　スティーブンさん：傷の人はカッコヨスギです。



▲埼玉県　宮崎あさみさん：みんな仲良しそうですよね。猫チームは。

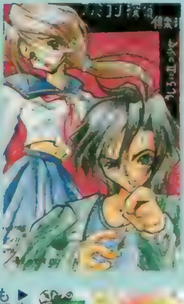


◀愛媛県　かへえさん：この2人が組んだら怖いモノなしですよね。

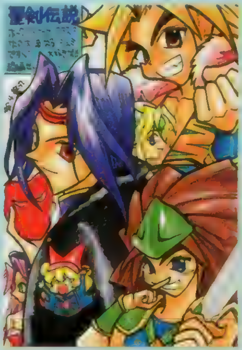
移植化計画 出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送って下さい！　お願いしますよぉ。

▲山口県　バグ12匹さん：過去のシリーズのリメイク、いいですよね。ＲＯＭのゲームはもうデータ跳んじゃってますし。

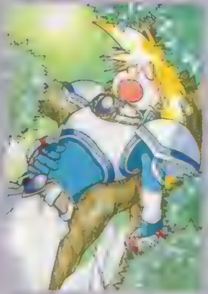


◀福岡県　蒼月さん：書き換え版よりもＲＯＭ版で楽しめますが。

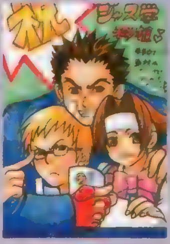


▲栃木県　葵丸さん：ファン多いです。ＰＳなら無理なく動くと思うんですが……。どうなんでしょうねぇ？　もう出ない？

▶岩手県　水無月るうかさん：システムも凝ってましたよね。



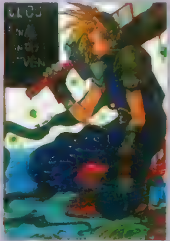
◀埼玉県　HAPPYさん：いい主人公ですよね。寝ぼすけだし。味あります。



▲大阪府　成瀬祥雄さん：デキスゴイです。サンプル見ましたが。

◀新潟県　葵龍ひなきさん：「2」がまたスゴイんですよ。ちゃんとPSに移植されるといいですよねぇ。7月予定の「ジャスティス」が出た辺りに発表とか？　いかがでしょう？

◀福井県　天竜雨傘さん：クマがロボットなんでしょうか？



▲三重県　東本夕夜さん：血塗れですから。汚れますよね。

JALECO
PlayStation
爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP
Eternal Wings
エターナル ウィングス
白熱のミニ四駆レーシング・ゲーム超発進!
ドライバーはキミだ!!
7月30日発売予定
5,800円(予価・税別)
●対応人数:1~2人
●メモリーカード対応
●対応周辺機器:アナログコントローラー(デュアルショック)
プレイステーション用ソフト
ジャンル:レーシング
株式会社ジャレコ
(本社)〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820(直通)FAX:03-3708-4822
(大阪)〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100(代表)FAX:06-385-0868
(九州)〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486TEL:0979-32-8711(代表)FAX:0979-32-2527
(サービスセンター)〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9TEL:03-3420-2271(代表)FAX:03-3420-2280
ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
©1998 JALECO LTD. ALL RIG
©こしたてつひろ・小学館・テレビ
©タミヤ ※ミニ四駆は田宮模型の登
マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイン

電撃 PlayQuestion

プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

買ったゲームをクリアできないと悔しくありませんか？　そんなイライラした気持ちを引きずって、キレたら大変！　ゲームでイライラしたらキレる前にココを読んで下さい。このコーナーは、どんな薬にも勝る鎮静剤です。

©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1998

装甲騎兵ボトムズ 〜ウド・クメン編〜

難関続きの『ボトムズ』だけど、コツさえ覚えちゃえばクリアはラクチン！
今回はゲーム中盤のミッション6と7をバッチリ攻略だ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前号でも紹介したけれど、自機の設定は脚部マッスルシリンダー活性を1、上腕部マッスルシリンダー活性を1、心肺ジェネレーター代謝機能を5、装甲板を5にするのがベスト！　こうすると長距離のダッシュが可能になり、受けるダメージも少なくなる。すべてのミッションで有効なので、ぜひぜひお試しあれ。　（Z佐藤）

発売中 3D・ACT	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC（1ブロック）／AJ／AC（DS対応）

中盤の難関ミッション、ミッション6&7を徹底攻略

オープニングムービーから各ミッションの内容まで、あらゆる部分がTVアニメそのままに再現されている超力作『装甲騎兵ボトムズ』。2回目の攻略となる今回は、ミッション6と7に進行。それぞれのポイントをバッチリ解説していくぞ。

必須テクその1 ◉ 敵の射程距離外から狙い撃ち！

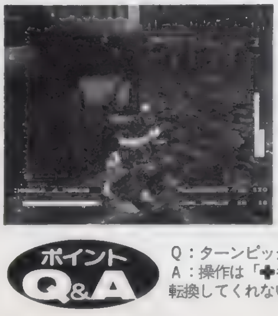
武器の射程距離を比較してみると、敵の砲台や装甲車の機銃よりも自機のマシンガンの方が長い。このことを生かし、敵から攻撃を受けたら一時後退。そして敵の射程外に脱出してから、敵のいた場所を狙って攻撃すれば楽に破壊することができるぞ。

▲敵が画面に映らなくても、マシンガンなら届く。

▼接近しすぎた場合は平行移動しながら攻撃だ。

必須テクその2 ◉ 左半身を障害物で隠して攻撃！

ダメージを減らすには、フィールド内の障害物も最大限に利用すること。またその際には体の左半身だけを隠し、右半身は出しておこう。この状態で右手に持つマシンガンを使うと、身を隠していながらも攻撃することが可能なのだ。


◀完全に隠れてしまうと攻撃はできない。右手に持っているマシンガンを使うため、右半身は障害物から出そう。

ミッション6 逆襲

敵データ 砲台×12、装甲車×2、ブルーティッシュドッグ×1

戦闘開始直後にまっすぐ進めば、目的のブルーティッシュドッグ（以下ボス）と戦うことが可能。ただ、それだと設置されてる砲台から攻撃されてしまい、圧倒的に不利になる。ボスとの戦闘に最適な場所はマップ右上の開けた場所。まずはそこを目指し、邪魔な砲台をすべて破壊していこう。砲台を狙うときは左に紹介した必須テクニックの1と2が役立つので参考にしてほしい。

▲戦闘が始まったら左の柱脇にある砲台を破壊。それから右へ進め。

▶全砲台を破壊する必要はない。マップの右側の砲台だけでOKだ

ピンポイントチェック ブルーティッシュドッグ（ボス）の倒し方

マップ右上部分からボスのいる方向へマシンガンを撃つとボスが動き出す。でも、ここであせってボスに接近してはダメ。ボスに接近する前には、マップ右上部分に設置された砲台をすべて撃破しておこう。砲台を撃破したら、柱の陰でマシンガンを撃ちながら待ち、ボスがマップ右上部分に移動してきたらダッシュで接近し、ダブルアームパンチ。ボスが離れたらマシンガン……と、この動作を繰り返せば倒せるぞ。

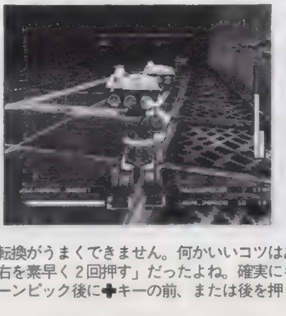
▲ボスが移動してくるまで柱の影で待つ。

▶撃ち合いでは勝てない。ダブルアームパンチをヒットさせよう。

ミッション7 絆

敵データ 突撃兵(バズーカ)×15、突撃兵(銃)×6、装甲車×11、砲台×9、ストロングバックス×3

フィールドが広く敵の数も多いミッション7では、いかにダメージを受けずに進んでいくかがポイント。いちいちダメージを受けていては最後までたどり着けないぞ。セレクトボタンを押してマップを開き、敵の位置などをこまめにチェックしながら先に進み、出会った敵を確実に倒していこう。


◀攻撃してこない装甲車もあるが、とりあえず破壊しておこう。

ピンポイントチェック 突撃兵（バズーカ）はこう倒せ

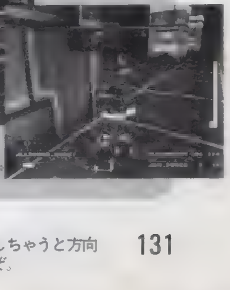
コンテナの上でバズーカを連射している突撃兵を相手にするときはとくに慎重に！　うっかり敵の射程距離に入ってしまうと思わぬ大ダメージを受けてしまうぞ。倒すときはダッシュで一気に接近してコンテナの下へ潜り込み、真下から仰角を上げて攻撃しよう。

▶ダッシュで接近し、足下から攻撃だ。

ストロングバックスは動きながら攻撃

ストロングバックスは砲台を撃破したときと同様、できるだけ離れたところからマシンガンで攻撃していくこと。障害物が利用できれば楽に倒せるが、利用できない場合は水平移動で敵の攻撃を避けながらマシンガンで撃破しよう。

◀障害物を利用するのがベスト。


▶障害物がない場合は左右に平行移動しながら攻撃だ。

ポイントQ&A

Q：ターンピックを使っての方向転換がうまくできません。何かいいコツはありませんか？
A：操作は「✚キーの左、または右を素早く2回押す」だったよね。確実にキメるコツは2回目を入力したときに、その方向を押し続けること。指を離しちゃうと方向転換してくれないぞ。ちなみにターンピック後に✚キーの前、または後を押し続けていれば、そのまま入力した方向へとダッシュ移動することが可能だぞ。

ワールドスタジアム2

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

4/28、阪神VSヤクルト戦（ヤ・石井一初勝利）を見に行ってブチきれました。『ワースタ2』では、現実と違って巧打者であるパウエルと大豊はもう使いません。ゲームといえどもスタメン落ちです。すでに作っていた戦国ブシドーズに両選手が残っていたので、彼らのいないブシドーズを作ってます。（あの場面は八木だ!!）

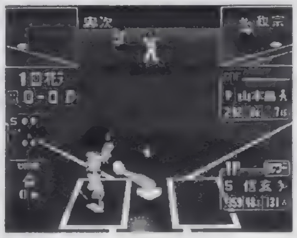
国盗リーグで登場するオリジナル選手や、12球団の選手完全データを紹介!!
各ポジションのバランスを考えて、選手を獲得していこう。

発売中 SPG	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC（7ブロック）

C NAMCO LTD.

戦国！国盗リーグを制覇するポイント＆選手データ!!

数あるモードの中でも熱中度満点の「戦国！国盗リーグ」。このモードの目的は、全国を統一することだけど、それ以上に楽しいのが優秀な選手を獲得し、オリジナルのチームを作っていくことだ。クリアすれば「戦国ブシドーズ」としてオープン戦やリーグ戦で使用できるので、最強のチームを作りあげていこう。獲得しまくっていくと、チームによっては生え抜きの選手がほとんどいなくなる、という状況も出てくるが、チーム名も「戦国ブシドーズ」になることだし、選手総入れ替えってのもいいかも。基本的には元のチームの弱点補強というより、オールスターズを作ることがメインだしね。そこで効率よく選手を獲得していくためのポイントを紹介。今回掲載した選手データも参考にして、優秀な選手を獲得していこう。大名の名前を持つオリジナル選手データも要チェックだ。

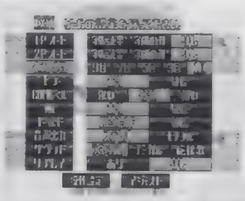


▶バランスのとれた打力が魅力の信玄。守備力や走力は低いが、スタメンで使用したい。こんな選手を集めて最強チームを作っていこう

POINT1◉イニング設定で時間短縮

このモードを9イニング設定でプレイすると、とてつもなく時間がかかるので1イニングに設定しておこう。途中で設定を変える場合は、自チームのターンで「終了」を選び（セーブする必要なし）、いったん「国盗リーグ」を抜けて「オプション」に入ればいい。そして各設定を変えたら（「作曲くん」の応援歌も設定可能）、「国盗リーグ」の「戦闘再開」で復帰しよう。また、ゲームを立ち上げた直後に変更する場合は、「国盗リーグ」のデータを「ロード」しておいて、「オプション」に入り、その後「戦闘再開」を選ぶという方法でもできるぞ。

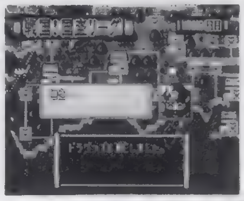
◀途中で設定を変更する方法は、ちょっとわかりにくいかも。



▶1イニングで、COMレベルを弱くしておくと簡単にクリアできる。

POINT2◉勝手に滅亡した国があればロード

COM同士の戦いでどちらかが滅亡してしまうと、滅亡した国の選手は獲得できなくなる。たとえば関東エリアのチームで始めると、中国・九州エリアにたどりつくまでにダイエー、広島、オリックスあたりのチームが滅亡してしまう恐れがあり（西のチームで始めると、ロッテ、日ハムがヤバイ）、そうなればイチローや江藤など、そのチームを代表する選手が獲得不能となってしまう。そうならないためにも、自ターンでは毎回セーブして、滅亡した国があればロードしなおす必要がある。まぁ、欲しい選手がいなければ、ほうっておいてもいいんだけどね。

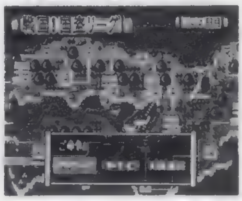


◀領土が少ないチームは滅亡しやすい。チーム力とは関係ないような…。

▶自チームの手によって滅亡させないと、選手が獲得できないのだ。

POINT3◉人材発掘コマンドは終盤に使おう

オリジナル選手は、人材発掘コマンドを使うか、向こうから面会を申し出てきた場合に獲得できる。でも人材発掘コマンドを使っても選手を必ず発見できるとは限らないので、ふだんはあまり使わなくてもいいだろう。面会を申し出てくる選手だけでも結構使えるキャラが多いのだ。人材発掘コマンドを使うと、投手のスタミナがある程度回復できるが、1イニング設定にしておけば、リリーフ陣を先発させてもいいのでそれほど大きなメリットというわけでもない。このコマンドは、終盤のまだ登場していない選手を探す場合に使ったほうがいい。



◀クリア寸前のときに、このコマンドを使ってじっくりと探していこう。

▶優秀な選手ほど、面会を申し出てくるような気がするが…。

オリジナル選手完全データ

◉信長、信玄、忠次は必ずGET

オリジナル選手には大名の名前がついていて、登場するエリアはその選手によって異なる。その大名ゆかりの地域で登場するので、信長や秀吉は名古屋周辺、家康は関東周辺ということになる。人材発掘コマンドを使用するときは、これを頭に入れて使っていこう。まず投手でのオススメは、信長、藤孝、清正、元就、官兵衛。信長は速球とキレのいい変化球が魅力で、右のエースとして使えそう。抑えでいいのは元就。やはり変化球の能力が高いと、野球ゲームの定番テクニックである「かわすピッチング」もやりやすい。野手では、信玄、忠次、幸村、秀吉、半兵衛、政宗、忠勝、家康といったところ。打力抜群の信玄は、守備と肩が弱いがファーストならそれほど問題視しなくてもいいだろう。長打が魅力の政宗は、DHか代打で使おう。

▲オリジナル選手の投手の中でも、信長は変化球も速く、またキレも抜群にいい。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
信長	1.12	158	S	A	S	A
隆景	2.31	142	B	C	S	B
元親	2.96	138	C	A	A	C
藤孝	3.20	148	A	S	C	S
光秀	9.85	150	A	D	D	A
宗麟	4.44	130	D	A	C	A
清正	3.11	149	A	A	B	B
元就	2.03	147	A	A	S	B
官兵衛	2.49	164	S	B	B	S

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
信玄	一	.359	48	131	C	D	−	D	−	−	−	−
勝家	一	.285	6	61	C	S	−	B	−	−	−	−
忠次	二	.302	36	114	C	B	−	−	B	C	−	−
幸村	三	.298	28	87	D	C	−	−	−	C	−	−
康政	三	.301	5	45	B	C	−	E	−	C	−	−
秀吉	遊	.332	8	55	A	B	−	−	−	−	B	−
半兵衛	遊	.282	1	33	A	A	−	−	−	−	S	−
利家	外	.309	13	72	C	C	−	−	−	−	−	C
政宗	外	.247	58	119	B	D	−	−	−	−	−	C
謙信	外	.289	24	65	C	C	−	−	−	−	−	D
直政	外	.273	19	59	C	B	−	−	−	−	−	B
忠勝	外	.295	8	41	A	A	−	−	−	−	−	A
氏康	外	.246	4	21	C	D	−	−	−	−	−	S
正則	外	.101	1	1	S	S	−	E	E	E	E	E
家康	捕	.391	3	57	E	D	A	−	−	−	−	−
元春	捕	.265	2	26	C	A	C	−	−	−	−	D

表の見方

選手の能力は、S〜Eの6段階。Sが最高、Eが最低となっている。
【投手】
防御率…防御率、球速…ストレートの球速、速…速球、右…右変化、
左…左変化、タテ…タテ変化
【野手】
守…守備位置、率…打率、本…本塁打、点…打点、走…走力、肩…肩力、
捕…捕手能力、一…一塁手能力、二…二塁手能力、三…三塁手能力、
遊…遊撃手能力、外…外野手能力

ポイントQ&A

Q：パワーヒッティングとミートヒッティングはどちらがいいんですか？
A：一発のある選手はパワー、それ以外の選手はミートでいいでしょう。基本的に本塁打の成績が10本以上なら一発があるといえます。ただ、選手によっては10本以上となっていても、ほとんどホームランが打てないこともあるので、とりあえずパワーヒッティングで試し、その選手に柵越えの能力があるかどうか見極めましょう。

セ・パ12球団の選手データ&獲得オススメ選手

さすが、昨年のチャンピオン。獲得候補選手は多数!!

ヤクルトスワローズ

実際のペナントレースでは最下位(4/28現在)に甘んじているが、全体的な選手能力のバランスはいい。ヤクルトから選手を獲得する場合は、投手では石井一、伊藤智、野手では古田、ホージー、飯田あたりになるはず。12球団最強の左腕、石井一は、能力がほとんどSランクなので、投手を獲得するなら文句無しといったところ。でも、優秀な捕手がいないチームにとっては古田も捨てがたい。球界No.1捕手だけに、捕手を補強するなら古田を狙いたいところ。あとは代打要員としてホージー、守備のいい飯田を獲得する手もあるが、普通なら石井一か古田になるだろう。ヤクルトを使う場合は、内野手補強が課題となる。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	癖
石井　一	1.91	153	S	S	S	A
田畑	2.96	142	B	A	B	B
伊藤　智	1.51	151	S	S	A	A
川崎	4.19	143	B	B	D	A
渡辺	4.15	142	B	C	C	B
廣田	2.71	147	A	D	A	D
加藤	1.99	142	B	C	A	B
山部	3.51	144	B	D	B	C
高津	2.04	143	B	B	S	S

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
小早川	一	.249	12	33	D	E	ー	D	ー	ー	ー	ー
大野	一	.211	0	4	E	D	ー	D	ー	ー	ー	ー
ムートン	一	0	0	0	D	D	ー	D	ー	ー	ー	ー
土橋	二	.301	8	61	C	C	ー	ー	B	D	B	E
辻	二	.262	2	18	A	C	ー	ー	A	ー	ー	ー
池山	三	.276	18	79	C	A	ー	ー	ー	A	B	ー
馬場	三	.254	3	18	C	A	ー	ー	C	A	ー	ー
野林	遊	.154	0	1	C	C	ー	ー	D	D	C	ー
ホージー	外	.289	38	100	A	E	ー	ー	ー	ー	ー	E
飯田	外	.306	3	37	S	S	ー	ー	E	E	ー	S
稲葉	外	.267	21	65	B	B	ー	E	ー	ー	ー	B
真中	外	.338	3	19	B	C	ー	ー	ー	ー	ー	B
佐藤　真	外	.225	2	7	B	B	ー	ー	ー	ー	ー	A
城	外	.318	0	0	B	D	ー	ー	ー	ー	ー	C
古田	捕	.322	9	86	C	S	S	E	ー	ー	ー	ー
カツノリ	捕	.258	1	1	D	D	D	E	ー	ー	ー	ー

ハマの大魔神を取るか、昨年の首位打者を取るか?

横浜ベイスターズ

横浜といえば、やはりリリーフエースの佐々木様。そして昨年の首位打者、鈴木尚ということになる。また、打力のあるセカンドとして使えるR.ローズ、能力バランスのいいショートの石井琢も獲得候補だ。そして捕手の谷繁も能力的にはまずまず。古田や城島を獲得していない場合は、あえて谷繁を狙ってもいい。とはいえ、心情的には佐々木様を獲得したくなるもので、そのへんは好みで獲得しよう。横浜を使う場合、補強するのは先発・中継ぎ陣とサード、外野手。横浜は長打力不足なので、一発のある選手を優先していこう。その際、内・外野を守れる川端は打力もいいし重宝するため、最初のうちはなるべく放出しないようにしたい。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	癖
三浦	3.35	141	B	A	C	A
川村	3.32	143	B	A	B	S
野村　弘	3.89	140	C	C	A	B
斎藤　隆	0	146	A	A	B	A
戸叶	4.11	142	B	B	B	D
島田	2.55	138	C	B	B	C
関口	3.56	143	B	D	C	D
横山　道	1.67	149	A	A	C	A
佐々木	0.90	154	S	A	B	S

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
駒田	一	.308	12	86	D	C	ー	A	ー	ー	ー	ー
R.ローズ	二	.328	18	99	D	B	ー	ー	B	ー	ー	ー
進藤	三	.236	10	43	C	A	ー	ー	D	A	ー	ー
新井	三	.158	0	0	B	C	ー	E	D	C	C	ー
石井　琢	遊	.319	10	44	A	A	ー	ー	ー	ー	S	ー
鈴木　尚	外	.335	21	83	C	B	ー	ー	ー	ー	ー	B
佐伯	外	.260	4	25	C	C	ー	ー	ー	ー	ー	C
畠山	外	.200	1	11	C	B	ー	D	ー	ー	ー	D
中根	外	.188	1	9	D	B	ー	ー	ー	ー	ー	C
川端	外	.303	1	15	C	C	ー	C	C	D	ー	C
井上　純	外	.179	0	5	A	D	ー	ー	ー	ー	ー	B
荒井	外	.333	0	4	D	D	ー	ー	ー	ー	ー	D
岸川	外	0	0	0	E	E	ー	ー	ー	ー	ー	D
マラベ	外	0	0	0	D	C	ー	ー	ー	ー	ー	D
谷繁	捕	.232	13	46	D	A	A	ー	ー	ー	ー	ー
秋元	捕	.222	1	6	D	D	D	ー	ー	ー	ー	ー

一発のあるサード江藤は貴重な存在

広島カープ

広島の外野陣は能力が高く、中でも金本の長打力は魅力がある。でも、他チームの外野手には金本以上の選手もいるので絶対的なオススメとはいえない。それよりも食指が動くのは、サードの江藤。一発があるサードは、この江藤と中日のゴメス、ダイエーのロペスぐらいしかいないので、自チームのサードを誰にするか先に決めておいたほうがいいだろう。なお、ロペスは肩力に多少難がある(肩力は結構大切)ため、江藤かゴメスをサードのスタメンとして起用したほうがいいかも。投手陣は最年長投手の大野と、抑えの切り札佐々岡が獲得オススメ選手。大野の能力はオールAで欠点がなく、佐々岡は速球とキレのあるカーブが魅力だ。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	癖
大野	2.85	146	A	A	A	A
澤崎	3.74	140	C	A	C	A
山内	5.21	139	C	B	C	B
黒田	4.40	147	A	C	D	B
ミンチー	0	145	B	C	A	B
高橋　英	3.86	142	B	B	C	D
高橋　建	4.79	143	B	D	C	B
横山　竜	3.27	148	A	A	B	A
佐々岡	2.65	149	A	S	B	A

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
町田	一	.241	10	33	C	C	ー	C	ー	E	ー	C
浅井	一	.234	1	6	C	C	ー	C	ー	ー	ー	D
正田	二	.241	6	34	B	D	ー	ー	B	ー	ー	ー
高	二	.061	0	2	C	B	ー	ー	A	B	B	ー
高山	二	.265	1	4	C	D	ー	ー	D	ー	ー	ー
笘篠	二	0	0	0	B	C	ー	ー	C	ー	D	ー
江藤	三	.252	28	76	D	B	ー	ー	ー	C	ー	ー
野々垣	三	.327	0	5	D	D	ー	ー	D	D	D	ー
野村	遊	.280	13	52	A	B	ー	ー	ー	ー	A	ー
前田	外	.304	15	68	C	B	ー	ー	ー	ー	ー	A
金本	外	.301	33	82	C	B	ー	ー	ー	ー	ー	B
緒方　孝	外	.271	17	57	S	A	ー	ー	ー	ー	ー	S
木村	外	.231	0	5	A	B	ー	ー	C	ー	ー	B
西山	捕	.205	5	28	D	B	B	ー	ー	ー	ー	ー
瀬戸	捕	.204	2	12	E	C	C	ー	ー	ー	ー	ー
小畑	捕	.167	0	0	D	D	C	ー	ー	ー	ー	ー

そりゃあもう、松井で決まりでしょ

読売ジャイアンツ

どうころんでも、獲得するのは松井秀で決まりそう。打力はもちろん守備力も比較的高いものがある。このゲームは外野が広いため、肩力がAなら合格だ。昨年のデータなので、今年のような「大スランプの松井」じゃないから安心して獲得しよう。目先を変えれば、守備・走力のいい高橋由、一発のある清原、石井浩、広沢。そして投手は安定感のある斎藤雅、桑田あたりが獲得候補となるが、松井以上に魅力があるかというと…。巨人を使う場合は、内野の守備力に不安があるので、まず内野手を補強したい。清原、石井浩、広沢は代打要員で残し、また捕手の戦力アップも必要だ。投手陣は中継ぎ・抑えが力不足。大幅な入れ替えもありうる。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	癖
斎藤　雅	4.11	146	A	A	A	B
ガルベス	3.32	148	A	B	A	D
桑田	3.77	146	A	A	A	A
槙原	3.46	144	B	A	C	A
岡島	3.46	139	C	C	C	C
入来	3.10	147	A	B	C	B
柏田	0	144	B	C	B	D
野村　貴	3.60	148	A	C	A	C
趙	2.89	149	A	B	B	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
清原	一	.249	32	95	D	C	ー	D	ー	ー	ー	ー
元木	二	.282	9	32	E	B	ー	ー	B	C	C	ー
仁志	二	.242	10	39	C	C	ー	ー	C	D	ー	E
ダンカン	二	0	0	0	D	B	ー	ー	C	D	E	ー
福王	二	.176	3	3	D	D	ー	ー	C	C	C	ー
石井　浩	三	.333	1	14	E	C	ー	ー	ー	D	ー	ー
川相	遊	.288	6	25	C	C	ー	ー	ー	ー	A	ー
松井　秀	外	.298	37	103	B	A	ー	ー	ー	ー	ー	B
清水　隆	外	.304	12	36	C	B	ー	ー	ー	ー	ー	B
広沢	外	.280	22	67	D	B	ー	D	ー	ー	ー	D
後藤	外	.272	3	13	C	C	ー	D	ー	D	ー	C
吉村　禎	外	.258	1	14	E	E	ー	ー	ー	ー	ー	E
緒方　耕	外	.209	1	4	A	D	ー	ー	ー	ー	ー	C
高橋　由	外	0	0	0	A	A	ー	ー	ー	E	ー	A
村田　真	捕	.164	1	6	E	D	D	ー	ー	ー	ー	ー
杉山	捕	.238	4	11	D	D	D	ー	ー	ー	ー	ー

ポイントQ&A

Q:野手の送球が山なりで内野安打になってしまうんですが?
A:✚キーの指定塁と送球ボタンの同時押しで、速い送球ができます。これは分身くん作成時にも必須のテクニックなので、常に同時押しできるようにしたいものです。ただしタイミングは難しく、ダブルプレー時にはミスってファーストにポワンと投げてしまうなんてこともあります。必ずマスターしましょう。

あえて獲得するなら新庄か藪？

阪神タイガース

これといってオススメ選手のいない阪神だが、新庄の守備・肩力そして長打力は捨てがたい。なにしろ守備と肩力は最高のSランク。足も速いので、テキサス性の打球も取れる能力がある。打撃に関しては、パワーヒッティングで一発狙い。これが新庄の正しい使い方でしょう。で、新庄以外の獲得候補は、本塁打12本という数字だが、実はバカバカホームランが打てる大豊。投手ではなかなかの能力を持つ藪ぐらい。悲しいまでに選手不足に悩む阪神なので、このチームを使う場合は、選手総入れ替えも仕方がないかも。実際のペナントではスタメンから落ちたパウエルも結構打つし、桧山の長打力など、数値以上に打線の破壊力はあるものの、最強チームを作るとなれば残るのはホントに新庄だけになるかも？

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
藪	3.59	147	A	A	B	B
湯舟	3.56	141	B	C	A	A
中込	3.09	139	C	B	B	B
竹内	3.01	142	B	B	B	A
舩木	4.84	144	B	C	D	C
伊藤　敦	2.67	140	C	B	B	B
田村	2.86	140	C	C	A	D
葛西	1.51	135	D	B	A	A
リベラ	0	151	S	B	D	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
大豊	一	.240	12	35	E	D	−	E	−	−	−	−
八木	一	.275	4	30	C	C	−	D	−	−	−	−
和田	二	.300	2	26	C	D	−	−	B	C	−	−
今岡	二	.250	2	20	C	B	−	E	B	B	B	−
ハンセン	三	0	0	0	D	C	−	−	−	B	−	−
星野	遊	.252	2	23	C	C	−	−	E	D	D	−
新庄	外	.232	20	68	A	S	−	−	−	−	−	S
桧山	外	.227	23	82	C	C	−	−	−	−	−	C
平塚	外	.293	17	68	D	C	−	D	−	−	−	C
パウエル	外	.253	14	56	D	C	−	−	−	−	−	D
本西	外	.234	1	7	B	A	−	−	−	−	−	A
高波	外	.128	1	2	A	B	−	−	−	−	−	C
坪井	外	0	0	0	B	C	−	−	−	−	−	D
定詰	捕	.173	0	2	D	A	B	−	−	−	−	−
山田　勝	捕	.262	4	21	D	D	C	−	−	−	−	−
矢野　輝	捕	.252	3	19	C	D	D	−	−	−	−	D

ゴメス、李、宣。欲しい選手は外国人ばかり？

中日ドラゴンズ

打てるサードとしてゴメス、外野も守れて足も速いショートの李、そして抑えのエース宣。ピックアップしてみるとこの3人になるが、あえて昨年の最多勝の山本昌を入れていないのは、ストレートが遅いために緩急の差をつけにくいから。それよりも、サードのスタメン候補ゴメスや器用さのある李を獲得したほうがメリットは大きい。また、セカンドの守備力がSランクの立浪も候補に入れてもいいだろう。中日を使う場合の問題点は、打線が大幅にパワーダウンしたこと。ゴメスと李、立浪以外は総入れ替えし、得点力アップを心がけたい。投手陣は山本昌、今中、鳴り物入りの新人川上を軸に、抑えの宣もいいので、中継ぎを補強していくといいだろう。とにかく打線の力不足がネックなので、大幅な強化が望まれる。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
山本　昌	2.92	140	C	S	A	A
今中	4.03	147	A	C	S	B
門倉	4.72	145	B	C	C	A
ジャービス	0	141	B	A	B	D
川上	0	149	A	A	B	A
古池	5.02	139	C	C	C	B
落合	3.66	142	B	B	B	B
中山	4.34	143	B	C	C	A
宣	1.28	152	S	S	A	C

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
山崎	一	.257	19	54	E	C	−	D	−	−	−	D
愛甲	一	.283	2	20	D	D	−	C	−	−	−	E
渡辺	一	.346	0	4	D	D	−	D	E	−	E	−
立浪	二	.269	14	55	B	B	−	−	S	−	−	C
ゴメス	三	.315	31	81	D	B	−	−	−	C	−	−
李	遊	0	0	0	S	A	−	−	−	−	S	A
久慈	遊	.257	3	20	C	D	−	−	C	−	B	−
益田	外	.269	2	24	B	B	−	−	−	−	−	B
音	外	.162	1	9	C	C	−	−	−	−	−	C
彦野	外	.306	1	19	D	C	−	−	−	−	−	E
山口	外	.227	2	5	C	C	−	−	−	−	−	B
荒木	外	.179	0	2	A	B	−	C	C	−	C	B
井上　一	外	.288	2	9	D	D	−	−	−	−	−	D
山田　広	外	.154	1	8	C	A	−	−	−	−	−	D
関川	外	.306	5	26	B	C	D	−	−	−	−	C
中村　武	捕	.232	8	36	D	B	C	−	−	−	−	−

No.1ショート松井稼、エース西口がオススメ

西武ライオンズ

走肩守すべてオールSの松井稼。能力の高いショートがいないチームは、文句なしに松井稼をオススメしたい。塁に出れば盗塁はほぼ確実だし、守備力も満点。長打力がなくても足で塁を稼げるのは大きな魅力だ。また、長打力のある選手が欲しいのなら、マルティネス。守備力、走力に目をつぶって、一発に期待したい。ファーストではオリジナル選手の信玄がNo．1なので、代打・DH要員として獲得してもいい。投手はエース西口か、抑えの森慎。ただし西口は、チェンジアップや変化球がやけに遅いので、狙われると危険。西口を使いこなすには、かなりのテクニックが要求されるだろう。西武の場合、チーム力に欠点は少ないが、セカンドと外野は打力のある選手を補強。捕手の伊東は放出しないようにしよう。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
西口	3.12	147	A	S	A	A
潮崎	2.90	141	B	B	S	S
西崎	3.12	140	C	A	B	C
ブロス	4.99	150	A	C	D	C
豊田	2.93	142	B	A	B	A
石井　貴	3.61	149	A	B	C	D
橋本	1.68	141	B	D	A	B
デニー	3.38	150	A	D	B	D
森　慎	3.28	151	S	A	D	A

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
鈴木　健	一	.312	19	94	D	A	−	C	−	C	−	−
マルティネス	一	.305	31	108	E	E	−	E	−	−	−	−
金村	一	.306	3	26	D	C	−	D	−	D	−	−
高木　浩	二	.278	0	21	C	C	−	−	B	D	−	−
田辺	二	.213	3	13	C	C	−	E	B	C	−	−
ラービー	二	0	0	0	C	B	−	−	C	D	−	−
高木　大	三	.295	7	64	A	B	D	A	−	A	−	D
松井　稼	遊	.309	7	63	S	S	−	−	−	−	S	−
大友	外	.278	5	45	S	A	−	−	−	−	−	A
佐々木	外	.304	13	57	B	A	−	−	−	−	−	B
原井	外	.268	2	10	B	B	−	−	B	D	−	A
垣内	外	.225	3	12	B	C	−	−	−	−	−	C
河田	外	.203	0	4	A	B	−	−	−	−	−	B
清水　雅	外	.156	0	2	A	C	−	−	−	−	−	C
伊東	捕	.280	13	56	C	A	S	−	−	−	−	−
中嶋	捕	.219	2	14	C	S	D	−	−	−	−	−

イチローかな？　イチローですね

オリックスブルーウェーブ

オリックスから獲得するなら、やっぱりイチロー。「いや、イチローはいらない」という反イチロー派は、田口壮かC・D、杉本友あたりになりそう。オリックスは数値やパラメータだけを見れば今年の低迷がうなずけそうな気もするが、実際にプレイしてみるとそこそこ強く、とくに投手陣は特定の能力(変化球)に秀でているので、投球術しだいではかなり抑えられるはず。とはいえ、最強チームを作るとなるとすべての能力が高い万能型の選手に目が移るため、ほとんどの選手が入れ替えの対象となる。とりあえず野手ではイチローと田口壮を残し、投手は実際に使ってみてSランクの能力がどれほどのものか確認してから放出するかどうか決めたほうがいいだろう。速球とタテ変化がSの木田は横の変化に劣るので、考えどころ。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
星野	3.24	131	D	D	S	A
野田	3.29	140	C	B	C	S
フレーザー	4.39	140	C	C	B	B
木田	1.99	151	S	C	C	S
杉本　友	3.35	146	A	A	C	A
伊藤　隆	3.46	143	B	C	C	A
小林	2.56	145	B	C	A	C
鈴木	3.83	140	C	B	B	B
平井	3.98	150	A	C	D	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
C・D	一	.302	17	67	D	E	−	D	−	E	−	−
藤井	一	.240	18	57	D	D	−	D	−	−	−	E
大島	二	.239	1	27	B	C	−	−	S	−	C	−
福留	二	.148	1	1	C	C	−	−	B	C	C	−
佐竹	三	.258	0	7	B	B	−	−	C	B	−	−
塩崎	遊	.243	0	6	B	B	−	−	−	C	B	−
小川	遊	.234	11	38	C	B	−	E	C	−	B	−
イチロー	外	.345	17	91	S	S	−	−	−	−	−	S
田口　壮	外	.294	10	56	A	S	−	−	−	−	−	S
谷	外	.272	1	33	B	B	−	−	−	−	−	B
プリアム	外	0	0	0	E	D	−	−	−	−	−	D
高橋　智	外	.209	5	17	D	D	−	E	−	−	−	D
広永	外	.214	1	2	E	D	−	−	−	−	−	D
嘉勢	外	.077	0	2	C	C	−	−	−	D	−	D
高田	捕	.261	0	3	D	C	C	−	−	−	−	−
高橋　信	捕	0	0	0	C	C	C	−	−	−	−	−

ポイントQ&A

Q：外野が広くて、内野まで送球が届かないんですけど…。

A：外野の間を抜かれて深い当たりを打たれたら、中継を挟んで返球するようにしましょう。L1を押しながら、✚キーの指定塁と送球ボタンを同時に押すと、素早く中継に返せます。L1を押さない場合、足の速い選手ならランニングホームランになりかねないので、必ず中継することが大切です。

両外国人のパワフルな打撃が魅力

近鉄バッファローズ

打線が魅力的な近鉄の中でも、T．ローズとクラークの両外国人は強力。バランスを考えれば走力A・肩力S・外野AのT．ローズがオススメだ。外野手は走力と肩力が高くないと守りきれないので、このパラメータは十分合格。しかも打力が高く一発も狙えるとなれば、スタメン起用の外野手として獲得したい。そして投手では大塚。一応抑えということになっているが、中継ぎとして獲得するのもいいだろう。近鉄を使った場合の補強すべき点は、やはり捕手。古久保は打撃はいいが肩が弱く、的山は肩は強いが打力不足。今回のデータを参考に、捕手は誰を獲得するか決めておこう。また、先発・中継ぎ陣も補強対象となる。抑えの大塚、赤堀につなげるためにも、投手を優先的に獲得していくといい。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	ﾀﾃ
小池	2.96	140	C	A	A	B
岡本　晃	2.82	143	B	B	A	C
高村	4.76	147	A	A	C	B
香田	3.69	138	C	C	D	C
石毛	4.21	148	A	C	D	B
盛田	5.31	143	B	D	B	B
柴田	2.89	138	C	D	A	D
大塚	2.07	149	A	A	C	S
赤堀	3.05	146	A	S	C	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
クラーク	一	.331	23	93	D	C	−	D	−	−	−	−
中村　紀	一	.240	19	68	D	A	−	C	−	D	−	−
水口	二	.284	7	50	C	C	−	−	B	C	C	−
吉岡	三	.259	2	4	C	C	−	D	−	C	−	D
村上	三	.270	4	12	C	C	−	C	−	C	−	D
御船	三	.100	1	2	C	C	−	−	−	C	−	D
武藤	遊	.282	0	29	S	A	−	−	B	−	A	−
勝呂	遊	.275	0	8	C	C	−	−	−	C	B	−
T.ローズ	外	.307	22	102	A	S	−	−	−	−	−	A
大村　直	外	.281	1	30	B	B	−	−	−	−	−	B
鈴木　貴	外	.261	10	53	C	C	−	−	−	−	−	D
山本	外	.264	12	37	D	D	−	−	−	−	−	D
’安部	外	.301	2	24	D	D	−	D	−	−	−	D
的山	捕	.197	4	22	D	A	C	−	−	−	−	−
古久保	捕	.287	2	11	D	C	B	−	−	−	−	−
磯部	捕	.233	0	6	B	B	D	−	−	−	−	D

昨年のホームラン王以外はちょっとね

日本ハムファイターズ

やはり昨年のホームラン王ウィルソンの長打力が魅力。でも走肩外がオールEなので、獲得してもスタメンでは使いづらい。代打・DH要員ならいいだろう。サード片岡は守備力も肩力もいいし、一発の力もある。サードの守備力が高い選手は少ないので獲得候補の1人だが、唯一の3割バッター上田同様に、最強クラスのメンバーに入れるには力不足という感じだ。投手陣もものたりないので、順当ならウィルソンを獲得ということになるはず。そんなわけで、日ハムを使う場合は、ほとんどのメンバーを入れ替えることになりそう。関東エリアの最東端からスタートすることになるが、まずは西武とマリーンズをつぶして投手から補強していくといいだろう。なお、このあたりで捕手の家康が登場するので獲得しておこう。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	ﾀﾃ
グロス	3.63	139	C	A	A	B
石井　丈	3.45	141	B	B	C	B
岩本	4.74	138	C	C	C	C
今関	8.69	147	A	C	D	C
清水	0	144	B	B	B	B
芝草	5.26	142	B	C	D	C
下柳	3.49	144	B	B	C	B
黒木　潤	3.82	142	B	B	C	C
島崎	3.98	139	C	B	A	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
落合	一	.262	3	43	E	E	−	E	−	−	−	−
西浦	一	.226	4	9	D	C	−	C	−	−	−	−
金子	二	.277	12	53	A	A	−	−	B	−	C	−
広瀬	二	.284	0	6	B	C	−	−	B	C	−	−
片岡	三	.286	17	67	C	A	−	C	−	A	−	−
田中	遊	.254	19	63	C	A	−	−	−	−	A	−
奈良原	遊	.191	0	3	A	C	−	−	B	−	A	−
井出	外	.284	8	45	A	A	−	−	−	−	−	S
上田	外	.300	6	39	A	A	−	−	−	−	−	A
ブルックス	外	.277	16	63	C	B	−	−	−	−	−	C
ウィルソン	外	.274	37	94	E	E	−	−	−	−	−	E
橋上	外	.200	0	8	C	B	−	−	−	−	−	B
藤島	外	.150	1	2	C	C	−	D	E	−	−	D
田口　昌	捕	.197	4	20	E	B	D	−	−	−	−	−
小笠原	捕	.223	0	7	C	C	D	−	−	−	−	−
山下　和	捕	.216	1	7	D	D	C	−	−	−	−	−

サード不足ならロペス、捕手不足なら城島

福岡ダイエーホークス

打線の破壊力は抜群。中でもサードのロペスは獲得の筆頭候補だ。打力なら、中日ゴメスと並んでサードのスタメンをまかせたい選手。湯上谷は守れるポジションが多く、それぞれの守備能力も高いので結構使えるし、ファースト吉永の長打力、秋山の守備力もなかなかのもの。そして城島も、能力の高い捕手がいないチームにとっては獲得候補となるだろう。投手陣は、工藤、ウィリアムズの変化球に見るべきものがあり、この2人もとりあえず候補か。ダイエーを使う場合は九州エリアからスタートするので、関東エリアにたどりつくまでにどこかのチームが滅亡しかねない。もともと高いチーム力を持っているが、全球団から選手を獲得するには毎ターンセーブして、どこかが滅亡したらロードすることが必要だ。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	ﾀﾃ
工藤	3.35	144	B	B	S	B
武田	3.85	142	B	B	C	B
吉武	3.54	137	C	B	C	B
ウィリアムズ	0	150	A	A	C	D
山崎	7.81	141	B	C	C	D
若田部	4.81	139	C	C	C	D
佐久本	2.26	135	D	D	A	D
永井	0	146	A	B	C	A
岡本　克	3.19	141	B	A	C	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
吉永	一	.300	29	73	E	D	E	D	−	−	−	−
河野	一	.218	7	24	D	D	−	C	−	−	−	D
若井	一	.289	1	17	D	D	−	D	−	−	−	D
松中	一	.209	0	6	D	C	−	D	−	−	−	E
湯上谷	二	.301	5	28	B	C	−	E	A	B	B	C
柳田	二	.240	1	30	B	B	−	B	B	B	C	−
ロペス	三	.320	30	112	D	C	−	C	−	C	−	−
井口	遊	.203	8	23	A	S	−	−	−	−	S	−
浜名	遊	.241	5	31	A	B	−	D	C	B	A	−
村松	外	.241	0	29	S	B	−	−	−	−	−	A
秋山	外	.245	12	52	A	A	−	−	−	−	−	S
大道	外	.293	6	46	D	C	−	D	−	−	−	C
トンプソン	外	0	0	0	C	B	−	−	−	−	−	B
柴原	外	.159	1	2	B	B	−	−	−	−	−	C
鈴木　慶	外	.200	0	4	C	C	−	−	−	−	−	B
城島	捕	.308	15	68	C	A	D	E	−	−	−	−

エースと新人王が狙い目

千葉ロッテマリーンズ

今期好調のマリーンズからは、昨年の防御率No.1小宮山と新人王の小坂。西武から松井稼を獲得していない場合は、小坂を取って1番を打たせてもいい。自チームが投手力不足なら小宮山となるが、先発黒木、抑えの成本、河本も能力が高い。が、普通なら獲得するのは小宮山となるだろう。マリーンズを使う場合は、小坂以外の野手はすべて放出。各球団の優秀な選手やオリジナル選手をかき集めていこう。マリーンズには大砲と呼べる選手がいないので、北側に隣接している日ハムからウィルソンを獲得すれば得点力もアップする。投手は先発と抑えがいいので、投手を獲得したら中継ぎから入れ替えていくといい。南側に隣接している横浜から、佐々木を取り、成本を中継ぎとして使っていく手もある。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	ﾀﾃ
小宮山	2.49	146	A	A	A	A
黒木　知	2.99	148	A	A	C	A
藪田	3.94	141	B	C	C	C
クロフォード	0	144	B	C	B	B
園川	4.88	138	C	D	C	C
吉田　篤	1.56	143	B	A	C	B
近藤	4.11	140	C	C	D	D
成本	10.45	146	A	B	B	A
河本	1.96	149	A	C	S	A

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
福浦	一	.289	6	23	D	C	−	D	−	−	−	−
フランコ	二	0	0	0	C	C	−	C	A	−	−	−
松本	二	.270	0	7	C	C	−	−	C	−	−	−
初芝	三	.211	7	35	E	B	−	−	−	B	−	−
酒井	三	.237	0	8	C	B	−	E	B	B	B	−
小坂	遊	.261	1	30	S	A	−	−	−	−	S	−
キャリオン	外	.279	14	77	D	C	−	E	−	−	−	D
堀	外	.272	9	47	B	B	−	−	C	D	E	B
立川	外	.274	7	20	C	B	−	−	−	−	−	D
諸積	外	.261	0	13	B	C	−	−	−	−	−	A
平井	外	.245	5	19	C	C	−	−	−	−	−	B
大村　巌	外	.233	3	18	C	C	−	−	−	−	−	C
山下　徳	外	.268	0	4	D	D	−	D	−	−	−	D
佐藤　幸	外	.231	3	13	D	D	−	D	−	−	−	D
吉鶴	捕	.229	1	8	D	B	C	−	−	−	−	−
清水　将	捕	.169	1	8	D	B	D	−	−	−	−	−

ポイント Q&A

Q：オート守備って、けっこうバカっぽいんですが。
A：ハイ、バカです。取れそうな当たりを後逸するのはかんべんしてほしいものですが、どうも「人間がプレイするよりうまくてはいかん」みたいな処理が働いてるようで、やっぱり自分でプレイすることが基本となるでしょう。またそれと同様に走塁もオートにすると判断ミスが多いので、これも自分できっちりプレイしましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「KOF」シリーズも今回で4作目。大味に見られやすい「攻めている方が常に有利」なゲームシステムもシリーズを重ねるごとに洗練され、今作でほぼ完成したといえます。好き嫌いはあると思いますが、まずは一度プレイしてみましょう。こんなに「攻めることの楽しさ」を味わえる格闘ゲームはほかにないと思いますよ（あご）

マニュアル未収録の必殺技や隠しキャラの使用コマンドに加え、『KOF』初心者のために2種類のゲームシステムを徹底紹介するぞ！

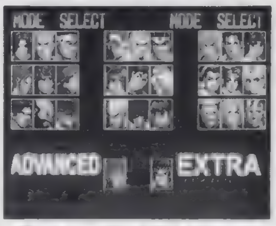
5/28 対戦ACT	▶¥5,800 ▶SNK
	▶MC（1ブロック）、2P対戦可

©SNK 1998

●表内のコマンドはキャラが右向きのときのものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。また、技名のあとに(※)印のあるものは、超必殺技です。

対戦プレイが10倍楽しくなる隠し必殺技&キャラ大公開!

『KOF'97』は『KOF'96』のシステムに改良を加えた「アドヴァンストモード」と『KOF'94』をベースにした「エキストラモード」の2種類のゲームシステムを採用している。アドヴァンストモードは、相手との距離に合わせて使い分けられる4種類のジャンプや、相手の攻撃をかわしつつ背後に回る「緊急回避」など、攻めを重視したシステムになっている。一方「エキストラモード」は、投げ以外の攻撃をかわせる「攻撃避け」を取り入れ、『KOF』シリーズ特有の「攻めの激しさ」から初心者を守る緩衝材の役割を果たすとともに、攻める楽しさを教えてくれるのだ。今回は、このゲームをより楽しむために、マニュアル未掲載の必殺技と、隠しキャラ使用コマンドを大紹介するぞ。



▲異なるモードでの対戦も可能なので、初心者対上級者の対戦も盛り上がるぞ。

◀「エキストラモード」でゲームに慣れたら、「アドヴァンストモード」に挑戦してみよう

マニュアルに載っていない必殺技を公開!!

『KOF'97』を初めてプレイする人もこれで安心。マニュアル未収録の必殺技を紹介するぞ！

草薙京

技名	コマンド
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+P
七拾五式 改	↓↘→+K
九百拾式・鵺摘み	↓↙←+P

二階堂紅丸

技名	コマンド
反動三段蹴り	→↘↓↙←+K

大門五郎

技名	コマンド
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+弱P
切り株返し	←↙↓↘→+強P
超大外刈り	(相手の近くで)→↓↘+K
根っこ返し	↓↘→+K

リョウ・サカザキ

技名	コマンド
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+K
極限流連舞拳	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
猛虎 雷神剛	↓↙←+P

ロバート・ガルシア

技名	コマンド
飛燕龍神脚	(ジャンプ中)↓↙←+K
極限流連舞脚	(相手の近くで)←↙↓↘→+K

ユリ・サカザキ

技名	コマンド
空牙	→↓↘+P
裏空牙	(空牙・強のあと)→↓↘+P
飛燕鳳凰脚(※)	↓↘→↘↓↙←+K

レオナ

技名	コマンド
Xキャリバー	↓タメ↑+K
グラビティストーム(※)	↓↘→↓↘→+P

ラルフ

技名	コマンド
アルゼンチンバックブリーカー	(相手の近くで)←↙↓↘→+K
馬乗りバルカンパンチ(※)	↓↙←↙↓↘→+K

クラーク

技名	コマンド
ナパームストレッチ	→↓↘+P
フラッシングエルボー	(コマンド投げの最中に)↓↘→+P

麻宮アテナ

技名	コマンド
サイコソード	→↓↘+P
クリスタルシュート(※)	シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+P

椎拳崇

技名	コマンド
龍爪撃	(ジャンプ中)↓↙←+P
神龍凄煌裂脚(※)	↓↘→↘↓↙←+弱K
肉まんを食う(※)	↓↙←↓↙←+P

鎮元斎

技名	コマンド
酔管巻翁	↓↘→+P
蝶襲鮭魚	(酔管巻翁の最中に)→+P

不知火舞

技名	コマンド
飛翔龍炎陣	→↓↘+K
水鳥の舞(※)	↓↘→↓↘→+P

キング

技名	コマンド
タフルストライク	↓↘→↓↘→+K
トラップショット	→↓↘+K

キム・カッファン

技名	コマンド
流星落	←タメ→+K

チョイ・ボンゲ

技名	コマンド
飛翔脚	(ジャンプ中)↓↘→+K
方向転換	✚キー+P or K(注1参照)

山崎竜二

技名	コマンド
爆弾パチキ	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
砂かけ	→↓↘+K

ブルー・マリー

技名	コマンド
クラブ・クラッチ	(ストレートスライサーのヒット後)↓↘→+K
M・スナッチャー	(バーチカル・アローのヒット後)→↓↘+K
M・ヘッドバスター	↓↙←+強K
バックドロップ・リアル	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
M・スプラッシュローズ(※)	↓↘→↘↓↙←+P

ビリー・カーン

技名	コマンド
火龍追撃棍	↓↙←+弱K
水龍追撃根棍	↓↙←+強K

八神庵

技名	コマンド
屑風	(相手の近くで)←↙↓↘→+P

●注1……この「方向転換」は必殺技「旋風飛猿刺突」か「飛翔空裂斬」の最中にコマンドを入力すると、✚キーの方向（全8方向）に移動することができます

ポイントQ&A

Q：連続技に必殺技を組み込もうとしたのですが、うまく出せません。簡単に必殺技を出す方法はありますか？
A：慣れないうちはキャンセルするタイミングを意識しすぎて、コマンド入力が雑になりがち。こんなときは、ネオ・ジオ版にもあった、「簡略コマンド」を使ってみよう。必殺技はコマンドの一部のみを判断するので、テリーの「パワーチャージ」なら↙→(キャラが右向き時)と入力するだけで出すことができるのだ

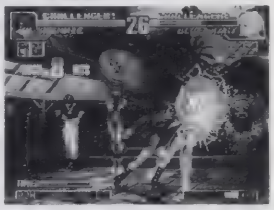
隠しキャラ使用法&必殺技コマンド一挙公開!!

隠しキャラの全必殺技コマンドとワンポイント攻略を参考に、熱い対戦ライフを満喫しよう！

●『'94』の草薙京	選択画面で、Ⓢを押しながら京を選択。
●ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ ●ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ ●オロチチームの3人	選択画面で、L1ボタンとR1ボタンを同時押しすると5人すべてが出現する。

ここでは、隠しキャラ6人の全必殺技コマンドと、対戦ワンポイント攻略をお届けするぞ。「オロチチームのメンバー」や「『'94』の草薙京」は、ほとんどの必殺技が変更されているので、このコマンド表や対戦ワンポイント攻略参考が役に立つはず。どのキャラも強力な連続技や2択攻撃を持っているため、対戦で使いすぎると友だちに嫌われるかも……。

また、PS版では、今回紹介した6人に加え、ラスボスの「オロチ」も使用できるのだ。出現コマンドは次号に掲載予定なので、楽しみに待っていてほしい。



▲隠しキャラだけに超必殺技の威力はかなり強い。対戦では使いすぎに注意。

『'94』の草薙京
どんな状況にも対応できる万能キャラ

「'94」の草薙京の必殺技は、その名前の通り「KOF'94」当時の必殺技に変更されている。飛び道具の「闇払い」、対空技の「鬼焼き」、突進技の「朧車」の3つだけと少々寂しいが、どれも使いやすい技ばかり。特に、無敵時間のある「鬼焼き」と「朧車」は、対空技としての信頼度は抜群。相手との距離に合わせて使い分けていこう。また、超必殺技の「大蛇薙」は、連続技に組み込むことができるので、コマンド入力に自信がある人は試してみよう。それ以外の通常技などは、通常の京と同じ。跳び込む際に✚↓+強Pを当てるようにすると、着地が早くなり連続技を当てやすくなるのも一緒だ。必殺技が少ないので、初心者は練習用にここのキャラを使って見るのもいだろう。

技名	コマンド
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
百壱式・朧車	←↓↙+K
秘奥義　裏百八式・大蛇薙(※)	↓↙←↙↓↘→+P

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ
守ることを考えず、ガンガン攻めていこう

オロチの血に暴走した庵は、攻撃力と移動スピードが格段に上がり、よりアグレッシブな戦いができる。しかし、防御力が通常の庵より低く設定されているため、攻めこまれるとツライ。判定の強いジャンプ強キックで相手を押さえ込み、スキをついてコマンド投げの「屑風」を決めよう。「屑風」後は庵の方が先に動けるようになるため、超必殺技の「八稚女」を始め、様々な連続技を入れることができるのだ。守りに回らず、常に主導権を握って試合を進めよう。

技名	コマンド
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+K
百弐拾七式・葵花	↓↙←+P
屑風	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
禁千弐百拾壱式・八稚女(※)	↓↘→↘↓↙←+P
裏百八式・八酒杯(※)	↓↙←↙↓↘→+P

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ
圧倒的なスピードで相手を押え込んでいこう

暴走した庵と同じく技自体に変更はないが、移動スピードの向上により、「グランドセイバー」ヒット後にもう一度「グランドセイバー」がヒットするなど、微妙にパワーアップしている。ダッシュや「グランドセイバー」で相手に近づいて、しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックでドンドン押していこう。相手がしゃがみがちになったら、弱キックとジャンプ強キックからの「Vスラッシャー」の2択攻撃で攻めていこう。

技名	コマンド
ムーンスラッシャー	↓タメ↑+P
グランドセイバー	←タメ→+K
Xキャリバー	↓タメ↑+K
ボルテックランチャー	←タメ→+P
アイスラッシャー	↓↙←+P
Vスラッシャー(※)	(ジャンプ中)↓↘→↘↓↙←+P
リボルスパーク(※)	↓↙←↙↓↘→+K
グラビティストーム(※)	↓↘→↓↘→+P

オロチチーム七枷社
コマンド投げと、中段or下段の2択で攻めよう

オロチチームの社は、通常技こそニューフェイスチームの社と同じだが、必殺技はすべて投げ技になっている。なかでも相手の背後に回る必殺技、「くじくだいち」が強力。背後に回ったあとは、中段技になっている近距離立ち強キックと下段技のしゃがみ強キックの2択攻撃で相手を惑わせよう。しゃがみ強キックがヒットしたら、起き上がりに再び2択攻撃を重ね、立ち強キックがヒットしたときはコマンド投げにつないでいこう。

技名	コマンド
むせぶだいち	(相手の近くで)→↘↓↙←→+P
にらぐだいち	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
おどるだいち	←↙↓↘→+K
くじくだいち	↓↙←+P
あらぶるだいち(※)	(相手の近くで)←↙↓↘→←↙↓↘→+P
ほえるだいち(※)	↓↘→↓↘→+P
あんこくじごくごくらくおとし(※)	(相手の近くで)→↘↓↙←→↘↓↙←+P

オロチチームシェルミー
めくりからの強力な連続技を狙っていこう

必殺技がすべて打撃技に変更されているので、自分から積極的に攻めていかないと勝つ事は難しい。通常技もモーションが大きいので、小技で相手を押さえ込むのではなく、飛び道具の「むげつのらいうん」で牽制しつつ、相手をめくりやすいジャンプ強パンチで跳び込んでいこう。うまく相手をめくれたら、立ち強パンチ→「こうらい(✚→+P)」→「やたなぎのむち」とつなごう。パワーゲージがたまっていれば、最後を「あんこくらいこうけん」にしても可。

技名	コマンド
やたなぎのむち	↓↙←+P
しゃじしのおどり	↓↙←+K
むげつのらいうん	←↙↓↘→+ボタン
らいじんのつえ	(ジャンプ中)↓↘→+K
しゅくめい・げんえい・しんじ(※)	↓↙←↙↓↘→+K
あんこくらいこうけん(※)	↓↘→↓↘→+P

オロチチームクリス
コマンド投げからの追い打ちが勝利へのカギ

飛び道具、対空技、突進技、コマンド投げと多彩な必殺技が使えるため一見万能型に見える。だが、性能はどれもイマイチなので、遠距離から飛び道具の「たいようをいるほのお」で牽制しつつ、ジャンプ攻撃で攻めていこう。ジャンプ攻撃からつなぐ必殺技は、コマンド投げの「ししをかむほのお」がオススメ。この技は追加攻撃が可能なので大ダージが狙える。普段はふっとばし攻撃で追い打ちし、超必殺技が使える状況なら「あんこくおろちなぎ」を狙おう。

技名	コマンド
かがみをほふるほのお	↓↙←+P
つきをつむほのお	→↓↘+P
ししをかむほのお	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
たいようをいるほのお	↓↘→+P
だいちをはらうごうか(※)	↓↘→↓↘→+P
あんこくおろちなぎ(※)	↓↙←↙↓↘→+P

ポイントQ&A

Q：このゲームではたくさんのキャラがいますが、どのキャラでプレイするのがいいでしょうか？
A：オススメは、京や庵、テリー、リョウといった、必殺技のバランスが取れているキャラ。この4人なら、必殺技のコマンド自体も簡単だしちょっと練習すれば、すぐ勝てるようになるハズ。また、コマンドが苦手なら、大門、ビリーといった、通常技のリーチが長いキャラがいいだろう。しかし、これだけではやはり限界はあるので、必殺技を出せるように練習しよう。

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

ハッピーエンドを迎えるのが難しい3人もこれでバッチリ！　さらに、大好きなあの娘とデートするためのポイントを徹底解説するぞ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

麻雀からＡＶＧになったことで、純粋に女の子たちの魅力を満喫できる作品になっています。「スーチーハイ」独特のノリは今作にも引き継がれていますので、キャラや設定に惹かれつつも、「麻雀はできないから……」と敬遠していた人はぜひプレイしてみて下さい。個性的な彼女たちにメロメロになることうけあいですよ。　（あご）

発売中 AVG	▶¥6,800　▶シャレコ
	▶MC（1ブロック）

©1998 JALECO LTD. All rights reserved.

気になる3人と結ばれるためのポイントを徹底紹介！

お気に入りの女の子とハッピーエンドを迎えるには、リリムの毒牙から守るだけでなく、イベントを発生させなければならないのだ。登場する女の子の多くは、月曜日に出会うとイベントが発生する前にリリムに襲われ、ハッピーエンドが迎えられなくなるので注意。また、このゲームは女の子に会わないと時間が経過しないので、月曜日に会うのは本命以外の女の子にしよう。今回は、愛しいあの子と仲よくなるための３つのポイントと、ハッピーエンドを迎えるのが難しい３人の全登場ポイントと攻略法を徹底紹介。これで全員とデートするのも夢じゃないぞ！

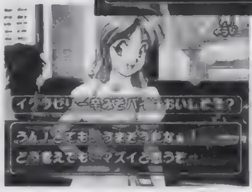
◉女の子は１人に絞ろう

魅力的な女の子が多数登場するので、ついついみんなに声をかけたくなるが、告白できるのは１プレイにつき１人だけ。誰にでもやさしいのはいいことだけど、あまり八方美人な態度も困りもの。自分の好きな女の子のイベントをうっかり見落として、振られてしまったのでは元も子もない。目移りする気持ちもわかるけど、自分は誰のことが一番好きなのかを常に考えてプレイしよう。１人の女性を想う一途な気持ちは、きっと彼女の心にも伝わるはずだ。

◉会話は相手の気持ちを大切に

女の子はみんな言葉に敏感。何気ないひとことにやきもちを焼いたり、ひどく傷ついたりする。このゲームの女の子たちも、選んだ選択肢によってキミに対する好感度が増減していく。この好感度の高さによってデートイベントが変化するため、うまくハッピーエンドを迎えられたとしてもすべてのグラフィックを見たとはいい切れないのだ。常に相手の気持ちを考えながら会話を進めて、回想モードのグラフィック達成率全キャラ100％をめざそう。

▶女の子だったら、やっぱり好きな人に心配してもらいたいはず



◀好きな子の作った料理なら、どんなものでもおいしそうに思えるよね？

◉クイズは気軽に考えよう

リリムのクイズは、ウィットのきいた（？）問題ばかり。例を挙げると、「通らないときに通れて、通るときに通れないものは何？」といった感じ。制限時間が短いので、あせって真剣に考えてしまいがちだが、そうなっては相手の思うツボ。残り時間を気にせず、落ち着いて考えればそれほど苦労しないはず。コツとしては、ナゾナゾを解く要領で軽く考えること。ちなみにさっきの問題の答えは「電車が通らないときにだけ通れるから〝踏み切り〟」でした。

つかさ　繊細な心の熱血サイボーグ

まず、火曜日に「防衛軍の横道」に行こう。防衛軍の横道は、登場ポイントを示す矢印が表示されず、見落としやすいので注意。月曜日に防衛軍の横道に行ってもつかさに会うことはできるが、夜の護衛ができるようになる前にリリムの襲撃を受けてしまい、ハッピーエンドが迎えられなくなるので、つかさには火曜日に会いにいくようにしよう。そして水曜日に弾薬庫跡に行くと、弾薬庫跡内に閉じ込められるイベントが発生するので、後は毎夜襲ってくるリリムからつかさを守りきればＯＫ。

登場ポイント

月（昼・夕）防衛軍の横道
火〜木（朝〜夕）防衛軍の横道
水・木（朝〜夕）防衛軍宿舎
木（朝〜夕）防衛軍宿舎
火〜木（夜）防衛軍宿舎
金（昼）防衛軍

イベント発生

水（朝〜夕）弾薬庫跡

セシル　いつも物静かなシスター

セシルのいる教会には、火曜日に訪れよう。月曜日に行っても、エンディングに影響はないが、キョウコに教会には近づかないように言われ、中に入ることができないのだ。火曜日にセシルを訪ねた後、水曜日の朝に教会へ行くと、セシルとことりの会話を聞くことができる。そして２人の会話を聞いたら、夜にもう一度教会に行こう。そうするとリリムとの対決イベントが発生し、セシルとリリムの関係が明らかになる。このイベントでは、必ずセシルを信じること。

登場ポイント

火（朝〜夜）教会
水（朝）教会
水（昼）教会
火〜水（夕）教会
火〜水（夜）教会

イベント発生

水（夜）教会

マイ　芯が強くて頑張り屋

マイもつかさと同様、月曜日に会いに行くと、夜の護衛をする前にリリムの襲撃を受けてしまう。月曜日はほかの女の子に会って時間を進め、火曜日にアンパイズへ行くこと。そして、水曜日に再びアンパイズを訪ねると、マイの新作パイを試食して病院に運ばれることに……。この後、木曜日の日中にアンパイズへ行くと、昨日のおわびに部屋への招待が受けられる。その日の夜、マイの部屋へ行くとイベントが発生するので、後はマイに対する気持ちを行動で示すだけだ。

登場ポイント

月（昼・夕）アンパイズ
火〜木（朝〜夕）アンパイズ
火〜木（夜）アパート
水〜木（朝〜夕）アンパイズ
木（朝〜夕）アンパイズ
月〜木（朝〜夕）アンパイズ
火〜木（夜）アパート
金（昼）アンパイズ

イベント発生

木（夜）アパート

ポイントQ&A

Q：リリムとの最終決戦で、パネルマッチがプレイできるそうですが、どうしたら遊べるのですか？

A：パネルマッチをプレイするには、リリムとの最終決戦時にスーチー軍団を集結させる必要がある。これを実現するには、最終決戦までスーチー軍団のメンバーにできるだけ会わないこと。また、セシルの「リリムとの対決イベント」を発生させると、水曜日は誰も襲われなくなるので、うまく利用しよう。

©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc./SCIO/Stingray

個人教授
La Leçon Particulière

『個人教授』をより楽しむためのおまけモードの発生条件を公開!
ちょっと条件が難しいものもあるのでしっかりチェックしよう

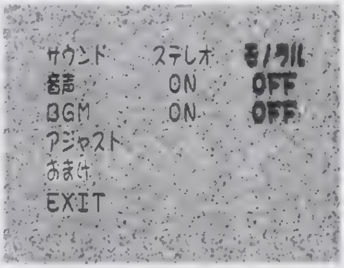
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近はゲームクリア後におまけモードが用意されているゲームが多くなってきているけど、この「個人教授」のおまけモードの充実ぶりはその中でも群を抜いている。ゲームを楽しみ尽くすという点で、こういうおまけモードの充実は嬉しい限り。今後もおまけモードが充実しているゲームが増えるといいよね。 (平)

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶毎日コミュニケーションズ
	▶MC(2ブロック)

ゲームクリア後のお楽しみ!『個人教授』のおまけモードを一挙公開!

ゲームをクリアすると入ることができるようになるおまけモード。『個人教授』に用意されているおまけモードには5つのモードがあり、それぞれがゲームの魅力をさらに引き立ててくれているのだ。ここでは、それら5つのおまけモードの発生条件を公開するぞ! ちなみに、おまけモードには、オプションの「おまけ」を選択することで入ることが可能。ただし、最低1回はゲームをクリアし、エピローグを迎えた後、そのデータがシステムデータに記録されていることが必要となるぞ。その上で、それぞれの条件を満たせばOKだ。



▲このオプション画面にある「おまけ」を選択すると、おまけモードに入ることができる。

1 サウンドルーム

条件 教え子の誰かに告白されるエンディングを迎える

ゲーム中に使われたすべてのBGM(ただしカラオケを除く)を聞くことができるモード。プレイ中に聞くことのできなかったBGMも聞くことができるので非常に楽しいぞ。聞き覚えのない曲があったら、ゲーム中のどこで流れるのか探してみるのもいいかも。操作は✚キーの左右で曲を選択し、◎ボタンで演奏開始。△ボタンで演奏の中断、⊗ボタンでサウンドルームから抜けるとなっている。

▲気になるBGMのタイトルもバッチリわかっちゃうのだ。

2 イベントビジュアル

条件 どんな形でもいいからエンディングを迎える

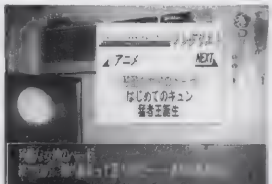
ゲーム中に見たイベントCGを見ることができるモード。当然、まだ見たことのないイベントCGは見ることができない。また、ここで見られるイベントCGは、ゲームクリアごとに更新される。つまり、ゲームの進行中に見た新しいベントCGに関しては、そのプレイがエンディングを迎えるまで見ることはできないのだ。操作はキャラを選択後、◎ボタンで次のCG、△ボタンで前のCGに戻る。

▲オートを選択すると、見ることのできるCGを連続で表示してくれる

3 カラオケボックス

条件 ヒロイン6人、ガールフレンド2人の全員とカラオケに行く

ゲーム中、デートでカラオケに行ったときにかかるカラオケ曲を聞くことができるモード。ジャンルは最新ポップス、ポップス、洋楽、アニメ、特撮、演歌の6種類。✚キーで曲を選択、◎ボタンで演奏開始。△ボタンで曲を中断、⊗ボタンでこのモードから抜ける。なお、このモードに入る追加の条件として、最低誰か1人の告白エンディングを見ておく必要がある。

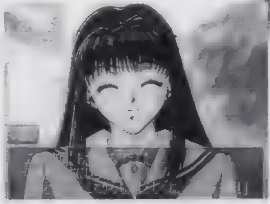

▲条件を満たせばたとえゲーム中に聞いていなくても、すべての曲が聞ける。

4 合格発表

条件 教え子の誰かに告白されるエンディングを迎える

このゲームのベストエンディングともいえる、告白エンディングを自由に見ることができるのがこのモードだ。いちいちエンディング直前でセーブデータを取っておく必要がないのでけっこう便利だぞ。ただし、1回条件を満たしただけでは全員分の告白エンディングを見ることができるわけではない。条件を満たしたキャラの告白エンディングしか見ることはできないのだ。つまり、このモードを完全に埋めるためには、最低6回はゲームをクリアする必要があるわけだ。ちなみに、告白されたキャラとデートした回数、デート総費用、おみやげ総額も表示されるのだ。

▲まずはキャラ選択。さすがにこのモードには、ガールフレンドは含まれない。ガールフレンドには告白エンディングはないわけだし。


◀あの感動をもう一度。好きなときにエンディングを見られるというのは嬉しいよね。

5 オールグラフィック

条件
1. ヒロイン6人全員の告白エンディングを迎えると、ヒロインと保護者を選択できるようになる。
2. 1の条件を満たし、ガールフレンド2人が彼女の状態でエンディングを迎えると、ガールフレンドが選択可能になる。
3. 1の条件を満たし、バッドエンディングを迎えると(ガールフレンドが彼女でない場合)、仲居満哉、山本順久、高坂武、松田章、有希の出会いイベントで主人公にからんでくるチンピラを選択できるようになる。
4. 1と3の条件を満たした上で、有希の文化祭のイベントを発生させると、田沼涼子を選択できるようになる。
5. 1と3の条件を満たし、最低1回病気になって病院に行くと大石恵美を選択できるようになる。

ゲーム中に登場する全キャラのイベントCG以外のグラフィック(バストアップ)を見ることができるモード。ただ、キャラによって見られるようになる条件が異なり、それぞれ上にある条件を満たすことで見ることができるようになる。✚キーでキャラを選択、◎ボタンで決定。その後◎ボタンを押すごとに次のグラフィックに進み、△ボタンを押すと前のグラフィックに戻る。また、⊗ボタンかL2ボタンを押すことで、このモードから抜けることができる。ちなみに、条件さえ満たせば、たとえプレイ中に見ることができなかったCGでも、見ることができるようになるぞ。このモードを見てみると、思った以上にキャラの表情などがたくさん用意されていることがわかる。

▲例えば笑い顔1つ取ってみても、苦笑いから微笑み、爆笑(?)まで、実に多彩な表情が用意されているのだ

◀チンピラのグラフィックなんかも見れる もっとも好んで見るものでもないけど

ポイントQ&A

Q. 告白エンディングを見るためには、どうすればいいんですか?
A. そのキャラの友好度、ラブラブ度をそれぞれ800以上にした上で大学に合格させ、かつ主人公が留年・中退せず、さらにガールフレンドを彼女にしていなければ(一度ガールフレンドを彼女にした後で、振った場合もOK)、もっともラブラブ度の高い教え子の告白エンディングとなります。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導、今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん
(株)アトラス内定

ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
(株)セガ・エンタープライゼス内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん
(株)日本ファルコム内定

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ブロッコリー通販百科

センチメンタルグラフティ Sentimental Graffiti

©マーカス

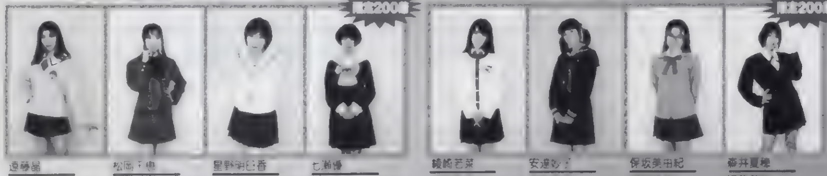
制服登場！

ハイブリッドテレカ・校章付
サイズ S M L

残りわずか！
お早めに御注文ください！

沢渡ほのか	永倉えみる	杉原真奈美	山本るりか
通販価格 42000円	通販価格 41000円	通販価格 42000円	通販価格 47000円

好評発売中



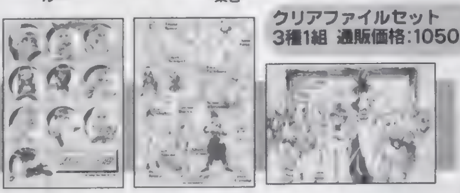
遠藤晶	松岡千恵	星野明日香	七瀬優	綾崎若菜	安達妙子	保坂美由紀	森井夏穂
通販価格 45000円	通販価格 53000円	通販価格 35000円	通販価格 36000円	通販価格 50000円	通販価格 35000円	通販価格 53000円	通販価格 45000円

悠久幻想曲 2nd ALBUM

トリーシャ ローラ ディアーナ
由羅 ヴァネッサ イヴ
セリーヌ リオ アルベルト
ルー 集合

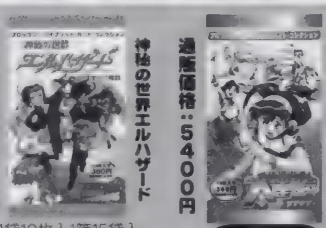
テレホンカード（11種）
通販価格：各1200円

クリアファイルセット
3種1組 通販価格:1050円



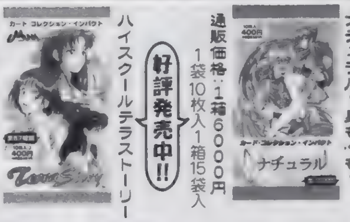
※トレーディングカードの通販での購入単位は1箱単位とさせていただきます。

ブロッコリーハイブリッドカードコレクション



神秘の世界エルハザード 通販価格：5400円
1袋10枚入1箱15袋入

大運動会 通販価格：5400円
新発売
1袋10枚入1箱15袋入



好評発売中!!

ハイスクールテラストーリー 通販価格：1箱6000円 1袋10枚入1箱15袋入

ナチュラル～身も心も～ 通販価格：1箱6000円 1袋10枚入1箱15袋入

カードインパクトコレクション

5月末発売
Piaキャロットへようこそ!!1&2
通販価格：1箱7500円
1袋10枚入1箱15袋入

KIRARA

クリアファイルセット
3種1組 通販価格:1050円

テレホンカード
通販価格:1200円

サイキックフォース

オリジナルビデオアニメーション
—LD&VC—
第2巻
1998年5月25日発売
VC:SHVA1035 LD:SHLA1035
第1巻
好評発売中！
VC:SHVA1019 LD:SHLA1019
通販価格各7140円
制作発売●株式会社ブロッコリー
販売●株式会社ビームエンタテインメント

サイキックフォース オリジナルドラマCD

3巻5月25日発売
1巻2巻好評発売中
文化放送「超機動放送アニゲマスター」にてオンエアしたラジオドラマを収録

◇CAST◇
●真殿光昭 ●高山みなみ
●緑川光 ●酒井哲也
●くまいもとこ ●大友龍三郎他

通販価格：各3000円

©TAITO CORPORATION 1996 ©BROCCOLI 1998

大運動会 クリアファイルセット
3種1組
通販価格1050円

神秘の世界エルハザード クリアファイルセット
3種1組
通販価格1050円

初登場！メタルカードコレクション

メタルカードコレクション Piaキャロットへようこそ!!2
1箱15入1箱12袋入
通販価格：8600円

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

「時空転抄ナスカ」
テレビ東京系 月曜25:15～
「勇沙の覇王ガンダーラ」
WOWOW 金曜25:00～
「アニメコンプレックス」
WOWOW 月曜19:00～
「超時空要塞マクロス（再放送）」
テレビ神奈川 水曜24:10～
千葉テレビ 木曜24:00～
テレビ埼玉 月曜24:20～
テレビ愛知 月曜25:30～
サンテレビ 金曜25:30～
KBS京都 金曜23:30～
「佐竹・林原の無法塾」
文化放送 土曜22:30～

©1997 AIC / PIONEER LDC・テレビ東京 ©AIC・PIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・風年社・AEON
©1996 Media Works Inc ©1998 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd. ©1997 URAN CORPORATION ©1998 FAIRYTALE / F&C Co.,Ltd
©1998 曙 登尚樹/集英社・東宝・豊プロ

※上記商品は実際のものと異なる場合がございます。

池袋店 OPEN 11:00-21:00 TEL 03 3985 3232 豊島区東池袋1-28 7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN 11:00-21:00 TEL 03 3225 5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F
秋葉原店 OPEN 11:00-20:00 TEL 03 3252 9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル
京都店 OPEN 10:00-23:30 TEL 075 255 1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
長野店 OPEN 11:00-20:00 TEL 026 266 7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
セガゲーマーズ OPEN 10:00-20:00 TEL 03 5256 8123（代） 東京都千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ5F
藤沢店 OPEN 11:00-21:00 TEL 0466 26 1400 神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 藤沢プラザB1サンパティーク内
セガゲーマーズ布施店 OPEN 10:00-20:00 TEL 06 783 7000 大阪府東大阪市長堂1-1-1 セガワールド布施2F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入のない場合は商品の発送が遅れる場合があります。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

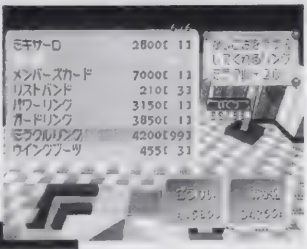
ウラワザデータベース Ver.7.5

「○○○を×××して〜〜〜すると、ポケ○ンのレベルが100になるんです！ すごいでしょ？」……うち、PS専門誌なんですけど……。

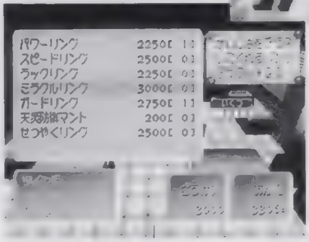
LV80 ツインビーRPG

★簡単オススメの財テク＋α

「ツインビーＲＰＧ」で、楽にお金を稼ぐ方法が見つかったぞ。このゲームでは主人公の性格により店の品物の売値、買値が変化するため、売買差益を利用すればあっという間に所持金が増えるのだ。やり方は簡単で、まずは主人公の性格を「面白い」か「エッチ」にしておくこと。次に、都会島のアクセサリショップで「ミラクルリング」を買い込んだら、島のデパートですべて売り払えばＯＫ。性格や場所、商品の組み合わせはほかにもあるけれど、上で紹介したワザは１個あたり1200円ほど稼げるのでオススメだ。ちなみに性格を変えるには、デパートでメンバーズカードを買って、「ナイトスポット〜」に行けばよい。また、ミニゲームのＳＴＧプレイ中にL1＋L2を入力してみよう。すると、弾数と命中率を表示しつつプレイできる。また、ⓧでメニューを表示させてコナミコマンド（✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎）を入力すると、敵の弾が巨大化して難度が上がってしまうのだ。



▲わずか数十分で100万円以上もの大金をゲット！ 所持限界の99個まで買い込めば、1回の売買で11-8、800円も儲かってしまうのだ！

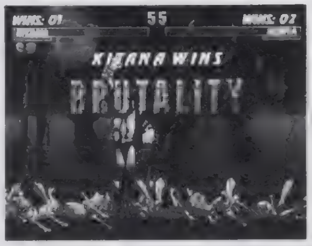


◀このワザを試すには、最低でも3000円の資金が必要になる。もちろん、元手が増えれば買い込む量も多くなって、ねずみ算式に資金が潤って……。

LV50 モータルコンバットトリロジー

★お手軽究極神拳！

残酷な描写の究極神拳が話題を呼んだ「モータルコンバット〜」で、かなり嬉しいワザを紹介しよう。オプション画面で、✚上＋L1＋L2＋R1＋R2を押し続けよう。成功すると画面が一瞬揺れて、今まで選べなかった「？」オプションが選べるようになる。「？」では、ダメージの量や、究極神拳の簡易コマンド、体力などが設定できるぞ。ちなみに簡易コマンドは、ハイパンチ＝Brutality、ハイキック＝FatalityA、ローパンチ＝Babality、ローキック＝FatalityB、ブロック＝Friendship、ラン＝Animality。これでボタン１つで究極神拳が出せるぞ。ただし、コンフィグ画面でボタン設定を変更していると対応ボタンも変わるので注意。このゲームならではの魅力をトコトン味わってほしい。

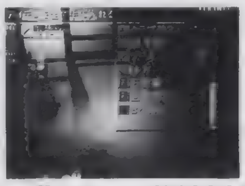


▶究極神拳で死屍累々。この感覚がたまらなく好きという人も多いはず!?

LV50 パラサイト・イヴ

★隠し「万能ツール」発見！

美麗なムービーシーンが人気の「パラサイト・イヴ」で、ちょっと奇妙なワザが見つかったぞ。方法は簡単で、４日目以降に登場する敵「MixedMan」が投げてくるボールを打ち止め（95〜99個程度で投げてこなくなる）になるまで壊してから本体を倒すだけ。すると、４日目の聖フランシスコ病院の地下の戦いでは、貴重なアイテム「万能ツール」が手に入るのだ！ ちなみに、２回目以降の「MixedMan」との戦いでは「万能ツール」は入手できない。また、打ち止め近くになると、投げてくるボールがどんどん巨大化するという奇妙な現象が見られるぞ。これは一見の価値有り……かな？



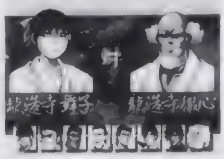
▲武器をパワーアップするうえで便利な「万能ツール」普通ならゲーム終盤でしか入手できない

◀ラスト3個まで減ると、ここまでボールが巨大化してしまうのだ

LV20 修羅の門

★隠しキャラを使おう！

「修羅の門」に、コミックでもお馴染みの４人が隠しキャラとして登場するというナイスなコマンドが見つかったぞ。モード選択画面でL2、△、R1、ⓧ、L1、◻と素早く入力しよう。成功するとタイトルの色が変わるぞ。次にキャラクター選択画面で以下の対応キャラに合わせてR1＋◎を押そう。不破北斗を使うなら陸奥に合わせて決定。同様にアリウナーならレオンに、龍造寺舞子なら徹心に、破壊王ならジョニーに合わせればＯＫだ。ちなみに４人のキャラクターはどのモードでも使えるぞ。

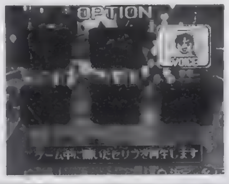


◀コミックでも見られなかった龍造寺親子の対決だって実現できるのだ。

編集部情報 金田一少年の事件簿〜地獄遊園殺人事件〜

★ちょっとお得な小ネタ集

人気推理ＡＶＧの小技を大紹介！ １つ目は会話中の小ネタ。ゲーム中にR1を押すと、セリフが自動的に送られる「手ぶらモード」に、またR2を押すとセリフを高速スキップできるぞ。２つ目はオプション画面の「？」をコマンドで出現させるワザ。タイトル画面でⓢを20回押すと「SOUND」が、50回押すと「VOICE」が選べるようになり、ＢＧＭやボイスを聞くことができるぞ。残り２つの「？」は「ムービー鑑賞」＆「ダイジェスト」で、ゲームをクリアすると出現するぞ。最後に「探偵適正値」を表示させるワザを教えよう。ゲームをクリアしてタイトル画面でⓧを押すと、プレイヤーの腕前がパーセンテージで評価されるのだ。



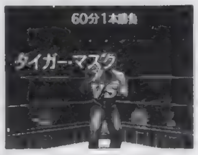
◀このワザを使えば、１回クリアするだけでオプション項目が埋まるのだ！

▲モードを変更すると、ウインドウの色が変わる（白黒だけど……）

LV80 新日本プロレスリング闘魂烈伝3

★隠しキャラ使用コマンド＆ＣＧ鑑賞

簡単に隠しレスラーを使用するコマンドを大公開！ タイトル画面で◯、△、✚左、上、ⓢと入力するとタイガーマスク。◻、◯、✚右、左、ⓢでＳ．Ｓマシン。◻、ⓧ、✚右、下、ⓢで狂神ライガー、△、ⓧ、✚上、下、ⓢでベビーフェイス蝶野が使えるようになるぞ。各コマンドは併用できるけど、階級を無差別にしておかないと同時に使えないキャラもいる。同様にL1、R1、✚左、◯、ⓢと入力すると、◎を押すたびにアントニオ猪木のＣＧが見られる。ただし、ＣＧ鑑賞モードは限定版でしか使えないので要注意。また、タイトルでR1、L2、L1、R2、ⓢと入力するか、名前を「スペシャルで遊びたい」と入力すると、エディットモードに特殊なオプションが現れるぞ。



◀プロレスファンには嬉しい限り。

◀ファンにはたまらないサービスモード。通常版では使えないのが残念。

LV20 モータルコンバットトリロジー

★より対戦を楽しむための小ネタ2連発

隠しオプションに続いて、「モータルコンバット〜」の小ネタを２つ紹介しよう。キャラクター選択画面でクン・ラオ、ジャックス、カノウ、ライデンの各キャラクターを選択するときにⓢを押そう。すると、コスチュームが前作のバージョンに変化して、能力も微妙に変わるぞ。同様に、ソニアに合わせて✚上＋ⓧを押してみよう。コマンドが成功すると、画面が一瞬揺れて、✚キーの左右でバトルステージを選べるようになるのだ。究極神拳の簡易コマンドと合わせれば、楽しさも倍増！

▶コスチュームチェンジを入力すると、炎に包まれながら前作バージョンに変化するぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV80（２名）／新潟県　松塚健一郎くん、栃木県　植野亮太くん。LV50（２名）／新潟県　上村真也くん、宮城県　石野美裕希くん。LV20（２名）／東京都　三杉義雄くん、兵庫県　平山肇くん。

双界儀はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

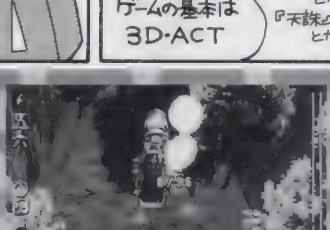
スクウェアから満を持して登場する3D探索型アクションAVG『双界儀』。ヘタなOVA顔負けのアツいストーリーと、今までとはちょっと毛色の違う楽しい3D・ACTがたっぷり味わえるのだ。「ブーストで移動するのは爽快だなぁ」「へー、そうかい、ぎ…」……失礼しました。

©1998 スクウェア ©YUKE'S

集めて集めて強くなる! 斬って跳んではお手のモノ その1

●探索型の3DアクションAVG

ポリゴンによる3D・ACTといえば、PSでは「トゥームレイダース」や「ロックマンDASH」などがありますが、この「双界儀」は、これら今までの3D・ACTと比べると少し変わっています。では、一体何がどのように違うのか? と、その前に、まず3D・ACTの醍醐味とは何か、と聞かれたときにあなたはなんと答えますか? やはり、前後左右はもとより上下を含めた立体空間を、自由自在に駆け巡ることができる、ということではないでしょうか。この"自由自在に駆け巡る"という行動は、攻撃、回避、探索、到達といった要素を含んでいます。背後に回り込んで攻撃する、敵の弾をジャンプしてよける、視点を変えてモノを探す、崖を飛び越してその先にあるアイテムを取る、などなど……。今までは、これらのアクションは主に戦闘による"攻撃、回避"のカタルシスのために使われていました。ですが「双界儀」では、これら3D・ACTならではのアクションを今まで省みられることの少なかった"探索、到達"のカタルシスを得るための要素として捉えることで、AVG的な面白さをACTの中に織り込んでいるのです。そしてそれこそが、ほかの3D・ACTとは違う、「双界儀」ならではの面白さとなっているのです。



▲"探索、到達のためのアクション"という要素が、"ガラン石の破壊"というゲームの目的と融合し、イイ感じになっているのです。

集めて集めて強くなる! 斬って跳んではお手のモノ その2

●"探索、到達"のカタルシスとは?

ステージ内に充満している衰氣を祓い、画面右側の赤い衰氣ゲージを黄色い旺氣ゲージに変えて特定のポイントへ到達する。これが、基本的な"双界儀"のステージクリア条件です。そのためには、点在する衰氣の固まり・ガラン石を破壊しなくてはなりません。そしてこのガラン石こそ、"探索、到達"の重要な主役なのです。

一番数の多い赤いガラン石は、特に苦労せずに破壊することができます。しかし、黄色と青のガラン石はそうはいきません。特に青いガラン石は、たいがい「こんなのどうやって壊しに行けばええんじゃ、このぉ!」といった場所に配置されています。だが、ここであきらめてはいけません。何か試していないことはありませんか? キャラごとのジャンプ力の違い、ブースト攻撃の入力のタイミング……何らかの方法があるはずです。どうしてもダメな場合は1度ステージをクリアしておいて、ステータスを上げてから再度チャレンジしてみましょう。そうして、てこずっていたガラン石をついに破壊する。その瞬間の「よしッ!」という感覚。それこそが、"双界儀"のポイントである"探索する"ことのAVG的な思考の面白さと"到達する"ことのACT的な指先の面白さの融合、"ゲームを解く"ことのカタルシスにほかならないのです。

▲破壊しにくい黄色、青のガラン石からは、そのぶん多く(黄=3個、青=5個)の現世の柱のカケラが手に入ります。それもまたうれし。

集めて集めて強くなる! 斬って跳んではお手のモノ その3

●「おもしろいところってそれだけなの?」

もちろん、"攻撃、回避"の部分もしっかりと作られています。特に、各ステージで赤い衰氣ゲージを黄色い旺氣ゲージに変えることで突入できるようになるボスステージ。ここの強力なボスキャラとの戦闘は豪快そのもの（力押し、と言えなくもないですが…）。コントローラのすべてのボタンを使用する様々なアクション、それらを駆使していかにダメージを受けずに戦うかは、まさにプレイヤーの指先への挑戦です。また、いかにダメージを受けずに進むかは、衰氣を祓うステージ前半でも重要になってきます。ボス戦に入るときに、なるべく多くのHPを残しておくことは、同時にボス戦の展開を有利に進めるということにもなるからです。また、ときには敵の攻撃によって衰氣にあてられ、常にHPが減り続ける、いわゆる毒にあたる衰氣感染という状態になることもあります。このときは、咒符2枚の封陣符「二王仙胎」を使うか、または同じ効果を及ぼす色の"龍穴"に入るかして衰氣を中和してやる必要があります。この龍穴には、HPの完全回復といった効果をもたらすものもあるので、龍穴にはすぐに入らずに温存し、ボス戦直前に入ることで回復、万全の状態で挑むといった戦略を立てることも、重要なポイントと言えるでしょう。

▲手強いボスキャラも、キャラの相性や攻撃の手順を考えて戦うことで、意外なほどあっけなく倒せてしまったりするのです。

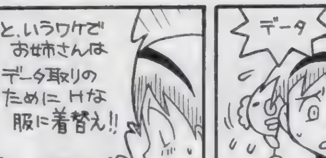
双界儀はじめて物語

●気マズい所もないワケじゃないけれど……

熱いストーリー展開と、〝探索、到達〟の3D・ACTが楽しい「双界儀」も、難点が少々…。たとえば、クセのある操作性。これはそのまま難易度の高さにつながっており、自在にキャラを動かす楽しみを味わえるようになるためには慣れるしかありません。人によっては、苦労して入手した現世の柱のカケラがすぐにステータスに反映されないのをもどかしく思うかもしれません。実際、バリバリの3D・ACTを期待すると肩透かしを喰らうことになるかもしれないでしょう。特に、頻繁に登場する複雑な固有名詞群は、ストーリーに入り込むために必要不可欠であると同時に、理解できなかった場合そこで急に醒めてしまう可能性もある諸刃の剣であると言わざるを得ません。しかし、考えようによってはそれらの弱点もまた「双界儀」の大きな特徴の1つなのです。広告でも掲載されたプレストーリーや、日本の神道と五行相克を基底に置いた設定、繊細だけれども存在感のある線で描かれたキャラクターたちなど、何か1つでも心の琴線に触れるものがあったならば、ぜひがんばって最後までプレイしてみてください（行き詰まったら本誌の攻略記事を参考にしてください）。双界儀 はきっと、貴方の心に残る1本になってくれることでしょう。

集めて集めて強くなる! 斬って跳んではお手のモノ

その4

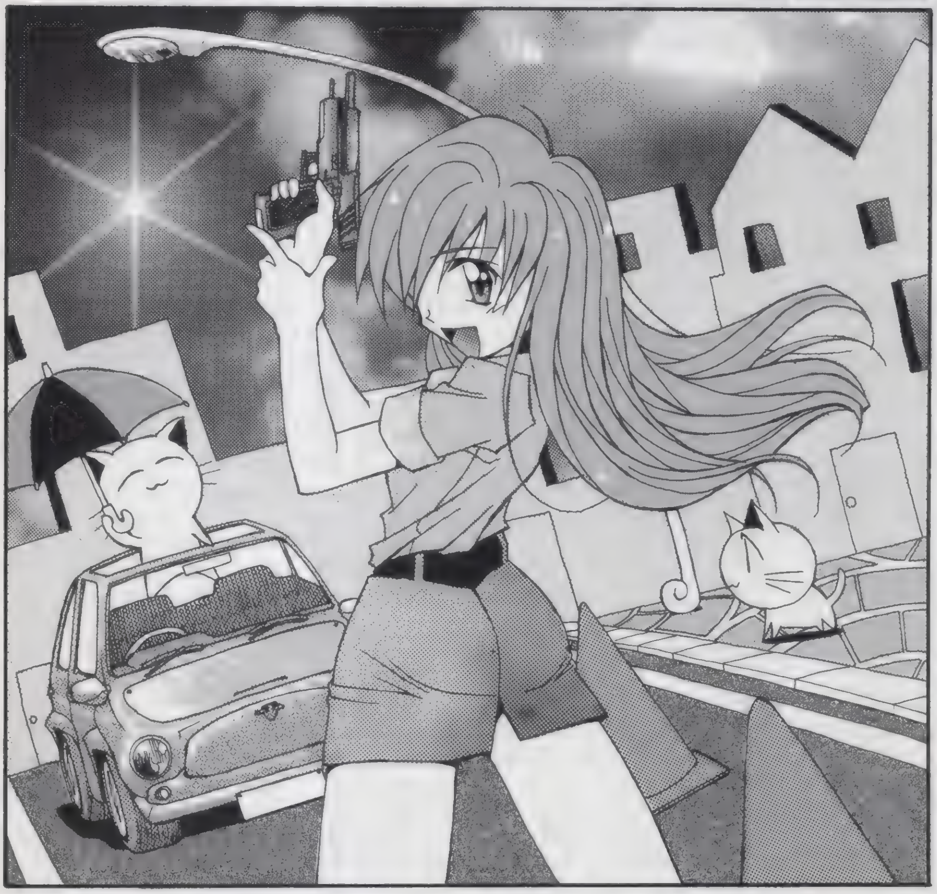


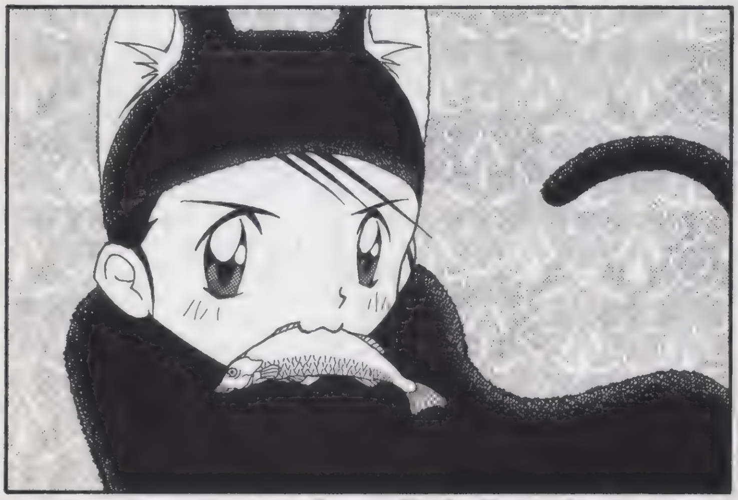
▲…いや、もう何が熱いってストーリー展開がたまらないんですよ。とにかく、このためにPS買ってもいいくらいです。

読むほどにイラストがうまくなる〔本醸造〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってもイラストレーター。またの名を[illegible]さん。ドット屋さん。細かいギャグを入れることに努力をおしまない先生にファンレターを！





イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

もうすぐ衣替え。衣替えといえば電撃コラムス。どういうつながりかは電撃コラムスを読めばバッチリ……とはいきません。ガッカリ。

★こうして風上は「クリムゾン」を手に入れた

キャラクターデザイナーになりましょうっ！前回は「まずはゲーム会社に就職する」ところまでをお話いたしました。今回からは実際にキャラクターを作るときに気をつけなければならない点をレクチャーしてまいりましょう。

●第一段階・キャラクターに「形容詞」を与えましょう：ゲームでもマンガでも、キャラクターはわかりやすくなければいけません。「わかりやすい」というのは「理解しやすい」という意味にとってもらってもけっこうです。とにかく、誰かに見せたとき、すぐさまその人から「かわいい」とか「こわい」などの「形容詞」が返ってくることがキャラクターには望ましいのです。つまり、「形容しやすい＝イメージしやすい」ということです。こういうキャラクターは、その人個人が持っているイメージに照らし合わせながら見てもらえるので、よりそのキャラクターのことを理解してもらえる、または受け入れてもらえる可能性が高くなって、こちらも好都合なのです。ゲームキャラクターの場合は、デフォルメを特にきかせ、「かわいいキャラはもっとかわいく」、「こわいキャラはもっとこわく」としていくのが良いキャラクターを作るポイントだと思います。

これは見た目だけでなく、キャラクターの性格を作る上でも同じことがいえます。「一言でそのキャラクターを言い表せる」ことは性格面でも重要なポイントなのです。キャラクターは、その性格がわかりやすいほど、見ている人が感情移入しやすくなります。したがってキャラクターを立たせるためには、性格をなるべく「一言で表せる」ようにしたほうがいいのです。

ここで勘違いしてはならないのは「一言で言い表せる性格」と「単純な性格」は違うというところです。例えば「碇シンジくん」は、実に複雑な性格をしておりますが、彼の場合「複雑」という一言で表せるので、その点では非常にわかりやすく、定理に乗っているのでＯＫです。

てなわけで、第一段階はここまで。せっかくだから、オレはこの続きを次号でもやるぜ。

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 あーＤ９を作ってる真っ最中にこのエッセイ書いています。もうＤ９がしめ切りギリギリ！ え？ しめ切りが延びたって？ ふざけんなぁ～～～～！

★スポーツゲームについていろいろ

ワールドカップも近いし、一度もとり上げたことがない話題なので、今回は、テレビゲームとスポーツの関係について考えてみたい。

もともと、スポーツそれ自体が競技であり、他人と競いあう要素があるのだから、これはもうそれだけでゲームとスポーツは親戚関係にあるということもできるだろう。

もともとが親戚ということもあってか(笑)、スポーツとゲームの関係は古く、ボードゲームの時代から多くのスポーツゲームが発売されていた。アメリカの老舗ボードゲームメーカー、アバロンヒルから出ていたものを思い出すと、野球、アメリカンフットボール、バスケ、Ｆ１などなど、いろいろなスポーツがボードゲームで発売されていたし、日本にも、あの「野球盤」があった（男の子の間では、今のコンシューマゲーム機なみにメジャーだったよね）。

ところが、ボードゲーム時代のスポーツゲームからは、ずっぽりと抜け落ちていた重要な要素がある。それがリアルタイム性だ。まあ、それも当たり前の話で、部屋の中で実際にボールを投げたり蹴ったりしてしまったら、それは（スポーツ）ゲームをやっているのかスポーツそのものをやっているのか、わからなくなってしまう（例外は野球盤の投球＆打撃ぐらいのものだろう）。

ここに登場したのがテレビゲーム。まさにコンピュータらしい特性と威力を生かして、リアルタイムなプレイを可能にした、実際に近いスポーツゲームがプレイできるようになったわけだ。とはいっても最初のうちは画面がダサダサの野球とか、なにをやっているのかちっともわからない陸上だったり、テニスとバレーボールの区別がつかなかったりしたのだが、どんどんこれが増えて、同時に洗練されていき、今ではおよそスポーツ（および格闘）と呼ばれるものの大半がコンピュータによるスポーツゲームでプレイ可能だと思われる。陸上、水泳、ウィンタースポーツ、モータースポーツ、格闘……なんでもいいから思いつくままに並べてみればいいが、実際のところ、ゲーム化されていない競技を考える方が難しいのではないだろうか。

さて、当然、これらゲームになっているスポーツの中でも、陸上やウィンタースポーツはオリンピックの前後には数多く発売されるが、それ以外の年はさっぱり……てなぐあいに、人気・不人気があるのは世の常、人の常（というか、季節ものの感覚かな）。定番化しているソフトと言えば、やはりメジャーな球技である、野球、アメフト、サッカーあたりではないかと思うのだが、特にこの中で人気があり、なおかつゲームとして発達しているのは日本では「野球」、アメリカでは「アメリカンフットボール」だろう。ちなみに野球は日本でアクション性重視の方向で発達していて、アメフトはアメリカでシミュレーション性重視で発達している（それを反映してか、アメフトのゲームはコンシューマではなく、パソコンのものも多く、良作も少なくない）。

なぜこの２つがメジャーなのかというと、むろんメジャーなスポーツであることが最大の理由なわけだ。さらに、国や地域によっても人気スポーツが異なるため、当然発売されるスポーツゲームの数も違ってくる。例えば日本ではまず野球、それからサッカーのゲームが多いが、アメリカだと野球、アメフトに次いで、サッカーではなく、バスケ（ＮＢＡ）やアイスホッケー（ＮＨＬ）のゲームが多い（ここ数年で日本でのバスケ人気というかＮＢＡ人気も上がってきているので、もう少しバスケゲームがあってもいいような気はするが）。

ただ、そうしたスポーツ（ゲーム）の人気はともかくとして、テレビゲームを作るという視点に立てば、作りやすいスポーツと作りにくいスポーツがあるのは間違いないようだ。

というのも、まず普通に作ればテレビゲームでは「誰か１人のキャラクター（選手）をプレイヤーが操作し、それ以外の選手はコンピュータが操作する」ことになってしまう。つまり人数が多いスポーツになるほど操作するのが難しくなるし、大集団に競技の目的に沿った動きをさせるのも難しい。しかも、これを解決するためにほかの選手まで操作できるようにすると、操作がやたらと複雑になり、難易度が上がってしまう。さらに攻撃と守備の区別が明確ではなく、瞬時に入れ替わるような競技だと、攻撃／守備でどうしてもボタンや操作の意味が変わってしまうので、これまた操作が複雑になってしまう。また、画面の広さには限界があるから、フィールドが広いと選手全員を見るのが難しい。

つまり、攻撃・守備が目まぐるしく入れ替わり、なおかつフィールドが広く、多人数で競う球技はコンピュータと相性が悪いわけだ。

たとえば野球は攻撃と守備が完全に分かれていて、操作の意味が変わっても混乱することはない（まさか守備をしているときに、カーブを打とうなんて考えはしない）。しかも攻撃のときは「打つ・走る」操作さえ知っていれば、なんとか攻撃は成り立つし、守備にしても、画面の広さから外野フライの問題はあるが、極端な話、「フライは自動的に取る」ように設定されていれば問題はなくなるし（一般には、ある程度自動的に追尾してくれるというふうに設定されているようだ）、いったんボールを取れば、あとは「どこに投げるのか？」だけを考えればいい。つまり、守備に関しては「投げる」と「送球先」を考えればいい、と、あくまで極端に言えばだが、ここまで煮詰めることができる（ちなみに名作中の名作『ファミスタ』の初期の問題点は、外野フライを取ることの難しさだった。これがなかなかできなかった人も多いことでしょう）。

また、アメフトは競技自体にはかなり複雑なルールがあるのだが、野球と同じように攻撃と守備が完全に分かれており、なおかつ、攻撃時も守備時も「フォーメーション」と呼ばれる作戦が非常に重要で、その読みあいが最大のゲーム性だったりするワケだ。で、プレイそのものは、そのフォーメーションに従って進められるのだから（むろんアレンジはあるし、インターセプトやターンオーバーといった突発的な事態も起こるが）、定型化できる部分が多く、やはり、プレイヤーがやらなければいけないことは減らすことができる。

ところが、これがバスケットになると少し変わってくる。フィールドが狭いので、少なくともほぼ全員を見渡せるから、なんとかプレイできるゲームになるのだが、攻守も一瞬で入れ替わり、しかも入れ替わったと思うや否やシュート！ という場合も多いので、野球やアメフトのように定型化できる部分はものすごく少ない（マイケル・ジョーダンのプレイを基準に定型化を図っても意味はないでしょう）。となると、競技はおもしろくてもコンピュータゲームの名作ソフトは生まれにくいし、発売されるタイトル数も減ってしまう。

また、バスケ同様、攻守の入れ替わりが一瞬で、なおかつフィールドが広くなるラグビー、サッカーなどをゲームにするときの難しさは簡単に理解できるだろう。たとえばサッカーでよく使われる戦術「オフサイドトラップ」は、ある程度フィールド全体が見渡せないと操作が極めて難しいし、効果的に仕掛けるのはまず無理だ。スルーパスだって、スルーする先にほかの選手が走り込んでいないことにはキラーパスもへったくれもない、ただのお角違いのキックでしかないわけだ。さらにはラグビーにしたって、ボールを抱えて「走るだけ」ならゲームになるかもしれないけど、ラインを作る方法や、ラックやモール時の処理、はたまたスローインするときのラインの処理など、操作することをちょっと考えてみるだけでも頭痛がしてくるような競技だ（純粋にスポーツとしては、プレイしても観戦しても楽しいんだけどね）。

このあたりにバスケやサッカーやラグビーなどが、メジャーなスポーツでありながら、コンピュータゲームとしてはタイトル数が少なく、定番と呼ばれるような名作ソフトが少ない理由がある。どうしても、実際の雰囲気やプレイとは、かなりかけ離れたゲームになってしまいがちなのだ。

と、まあこういうで、作りにくいのはわかってもらえたと思うけれど、せっかくポリゴンが使えてフィールドをうまく見せることもできるＰＳなのだから、そろそろサッカーやラグビーでも名作と呼ばれる決定版（それも試合展開がリアルになる決定版）が出てきてくれそうな気がする。ワールドカップも近いことだしね。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK！　ダンスゲームもノリノリでイカしてます。

★ダンスバトルでヒートアップしちゃおう！

風薫る５月、緑の季節到来ですね。街の街路樹もすっかりグリーン一色になっています。そそがれる太陽がまぶしさを増して来ました。

さていよいよもって、〝よしきくりんソロアルバムＣＤ〟がインディーズ系のカエルカフェレーベルというところより５月25日に発売になります。まずはタイトル名から。その名も……「週刊よしきくりん創刊最終号」。デビュー作の第１弾なのにもう最終号(笑)。マニアックなタイトルでしょ。実際のジャケットではこれが横文字になってこうなると思います（Weekly Magazine「Yoshiki Kurin」創刊最終号Vol.1〝final edition〟)。どんなアルバムかって？　そりゃあちょいとおもしろい仕上がりになっています。笑えるパロディものあり、替え歌バージョンありの楽しめるＣＤです。それにジャッケットもかわいいよ。ぜひぜひ聞いてください！　探してくださいっ!!

イラスト／よしきくりん

ちなみに、このＣＤの発売を記念して、以下の場所でイベントをやります。

●５月24日(日)　午後３：００～
　秋葉原ＣＯＭＰＵＡＣＥ(コンピュエース)
●５月31日(日)　時間未定
　ＨＭＶ横浜

どちらもトークショーなど、もりだくさんの内容を予定していますから、ぜひぜひ遊びに来てくださいねぇ～。どちらもお問い合わせ先は、㈱バックアップ(電話：03－3401－3402)です。ＣＤはもちろん、イベントのほうもよろしくお願いしますっ！

さてさて、ＣＤの話題で盛り上がってしまいましたが……今回のゲームレポートはダンスバトルゲームの『バスト ア ムーブ』です。まず目を引くのが、登場するキャラクターダンサーたちの華やかさ。国籍もさまざまでファッションもストリート系あり、ボディコンシャス系あり、ホスト系あり……。私は〝かぶりモノ〟ＯＫなので「KITTY-N」がかわいいくて好きですね。でもいくらファッションがばっちりでもダンスをカッチョ良く踊れないとね……。ゲーム内容は、大ヒットした『パラッパラッパー』に似ているけど、『バスト』の方がリズムを取るのが難しいような気がします。また、『パラッパ』はリズムに乗ると、次から次へとストーリーが展開されるおもしろさがあったけど、こちら『バスト』はダンスにヒートすればヒートするほどカメラが自分を追ってくれる楽しさですね。本当、ヒーロー、ヒロインになった気分をタップリ味わえますよ。私もたまにはク・ラ・ブの鏡の前で踊りを研究した方がいいかなぁ……!?

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。また、オバケが怖くなってきたことから、最近少しは幸せになってきたと実感しているらしい。

★オバケが怖いということは、ある意味幸せなこと？

「終電で駅に着き、時間は深夜の１時を過ぎたころでしょうか。近道をしようと、人気のない公園の中を歩いていると、突然目の前に寝間着姿の若い女性が、手にゴルフクラブを持って立っていました……」

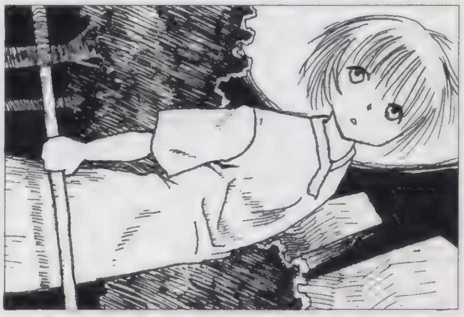
世の中が壊れているとか、腐っているとかにかかわらず、人間が生きているといろいろなことがあります。普通の人はあんまり経験しないかもしれませんが、例えば友だちみんなから嫌われ、尊敬していた先生からも見放されたとき、人はいったいどうなるでしょうか。数年前に僕が実感した感覚は、「おばけ、幽霊などが怖くなくなる」というものでした。ちなみに僕はその類のモノが大のニガテで、中学のときなど肝だめしとかがあると、熱を出して寝込んだりしてました（笑)。

それほどオバケが怖かった僕が、夜の墓地に行ったり自殺の名所に行ったり、首無し地蔵を「今日はあるか」と、深夜に確認に行ったりできるようになりました。そしてまた、おばけが怖くなくなったと意識してから、それまでは一度も経験がなかった「それ系」の体験もするようにもなりました。まぁ、こちらは気のせいかもしれませんが……。

さて、こうして冷静に考えてみると、僕の「おばけが怖い」というのも、「普段行かない場所が恐い」、「知らない人が恐い」などという、当たり前のことが理由だったのかもしれません。「幽霊は信じない」という人でも、高い場所に行けば足がすくむし、東京の深夜の墓地で、アヤしい外国の方数人と出会えば、やっぱり恐いと思うのですが……。

はじめに書いた話も、昨年の夏の終わりに実体験したことです。おばけが怖かった頃なら、「おばけの話」として知り合いにも話をしたかもしれません。しかし、冷静に「ダンナがゴルフの練習をしてるのを、見にでもきたんだろう」と仮説を立てて、さらにこの仮説と同じようなことを相手に指摘されると困ります。だから、僕はこの手の話をしません。

最後に話は変わりますが、例えばおばけとかをねつ造して、他人に話したり雑誌などのメディアに公開しても、法に触れたりはしないのでしょうか。相手によっては簡単に、行動を操作する効果が得られると思うのですが。まぁ、どこぞの道士(陰陽師だったかな)がいっていた「それはやめたほうがいい」という言葉を信じるなら、「そう思うけどやる」のは、よしたほうが良いのでしょう。「人を呪わば穴二つ」という言葉も、この辺のことのためにあるような気もしますから……。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマキワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★中古販売問題を考えてみる（第６回）

関東地方は初夏どころか夏といっても過言でないような暑い日が続きました。まあ、これだけを取り上げて「地球温暖化うんぬん」とはいいませんが、ちょっと不気味な傾向ではありますよね。南極大陸では大きな氷が溶けて崩れ始めていると言いますし、思わず日本も平地が水没して山頂だけが点々と島として残る、なんていうＳＦ的な光景を思い浮かべてしまいます。

先月は５月後半から夏にかけて発売される新製品を、何点か評価のためにプレイしてみました。すべてベータ版(制作途中の試作版)だったので、具体的な論評は避けますが、あまりにもレベルの低い作品があったのが気になりました。

まず、ゲームとしての練り込みの甘い作品が多い点です。特にユーザーが気持ち良くプレイできるかどうかといった操作性や、わかりやすく扱いやすいかといった親切設計の部分が不十分なのです。これは仕上げでのバランスがどうのこうのという以前の、基本的なデザインの部分に問題があると思われるから深刻です。

また、アニメを売り物にしていながら動画処理の汚いものもありましたね。本来ＰＳは他機種に比べて動画処理は得意なハズですが、ずさんな圧縮処理でノイズだらけだったり、色調が飛んでしまっていたりと悲惨なモノもありました。

大作と呼ばれるお金と時間をかけてしっかり作り上げた作品や、小品ながらゲームとして楽しい作品と、経費と時間に追われながら作ったような作品との格差が、ますます大きくなっているような感じがします。

発売予定リストを見ると、ソフトの商戦としてはピークといえない５～６月に、30とか50とかいうタイトル数がラインアップされていますよね。

まあ、どうせある程度は慢性的な遅れのために次の月に繰り越されるとは思いますが、それにしても月間30タイトルくらいはカタイところでしょうね。

さて、ここで質問ですが、あなたは今月何本くらいソフトを買う予定ですか？　大半の人が「これぞ」という１本でしょう。「２本以上買うぞ」という人は相当なゲームファンでしょうし、ゴールデンウィークでお小遣いを使いはたしたから１本も買えないという人もいるでしょう。これを踏まえて、ここではちょっと実際のソフトに対する需要はどれくらいあるのかを考えてみましょう。

さまざまな統計から、ゲームユーザーが１年間に買うソフトの本数が平均約11本（中古を含む）と推定されています。電撃読者のみなさんは相当ディープなゲームファンだと思いますので(良い意味でね)、この統計よりは若干多いかも知れませんが、それでも年末年始といったビッグタイトルが集中する時期には２～３本まとめて買うでしょう。そうすると当然１本も買わない月もありますよね。
ユーザー全体で見ると、年間に購入するソフトの本数が０～５本までの人が全体の半数以上を占めているようです。普通の人は話題となったビッグタイトルか、自分の好みにぴったりあったソフトを年に数本買うだけ、というのが現状でしょう。

また、ユーザー層の偏りも考慮に入れなくてはなりません。まず国内出荷が1,000万台を超えたといっても、流通在庫や国外流出分、買い替え需要や休眠分を差し引くとアクティブなユーザー数としてはずっと少なくなります。私個人の予測としてはよくて６割、約600万台だと思っています。そして、このユーザーの約８割が男性です。年齢別に見ると10代から20代がやはり約８割を占めます。特にヘビーユーザーとされるほぼ毎日ゲームに接している人（キミだ・笑）は、高校生と若い会社員（25才未満）の層に集中しています。

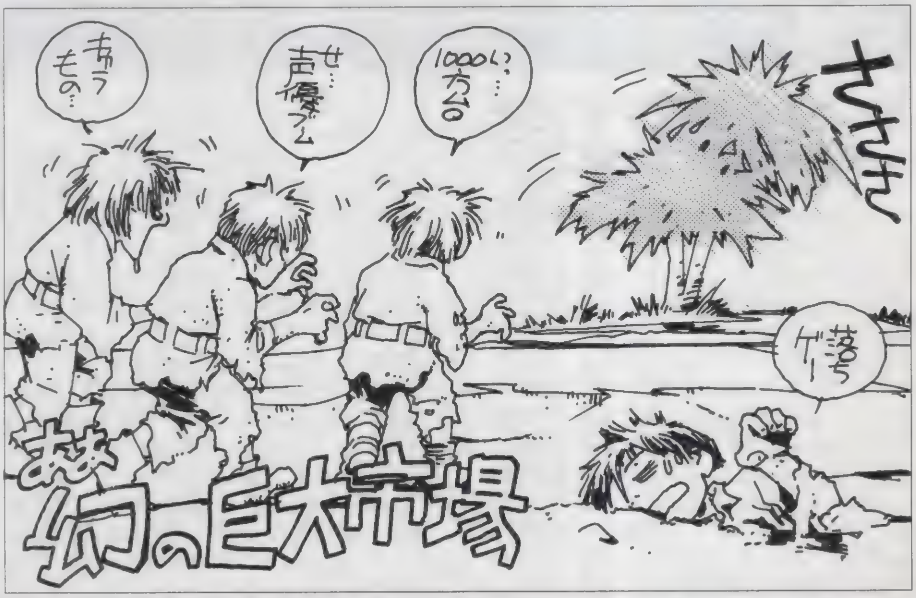
まあ、こうやって数値にしなくても、ＰＳのユーザー層がある意味ではかなり限定された嗜好に集中するであろうことは容易に想像できると思います。

そこに前述のような本数の新作ソフトがリリースされても消化できるワケがありません。これが音楽や映画といったメディアのように性別・年齢を問わず幅広いファン層を持っていれば話は別ですが、どうしても限られたタイトルに集中してしまうのは避けようがありません。

追い打ちをかけるように不況だなんだと個人需要の冷え込みがありますし、若者層の購買動向の変化も取りざたされていますね。携帯やＰＨＳの通話料などで、物品の購入が圧迫されているとも言われています。正確なデータがまだ揃っていないので断言はできませんが、春の商戦でも『鉄拳３』が一人勝ち状態で、ほかのソフトは予想外の苦戦を強いられたようです。

市場はこんな状態だというのに、メーカーサイドではどこの会社も、ＴＶゲーム全体での占有率が７割に達したといわれるＰＳに集中してソフトをリリースしてきています。ＳＣＥＩも契約料のシステムを改訂して、中小ソフトハウスでも参入しやすい環境を整備しつつあります。「ある意味で、バブル状態になりつつあるのでは？」なんていう危惧をいだいてしまうのは私だけではないと思うのですが……。

■販売店を中心とした流通サイドでも、このような現状をなんとか打破すべく、さまざまな動きが起こってきています。次号では販売店サイドの言い分と、その問題点について考えてみたいと思います。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

雷必殺史上最強！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
かて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵と八力キの読者様ページ

PSの奴隷は期待のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買ってやるぜ！ そして作ってやるぜ（以上宣伝）！ なんて思っているPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページであります。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！

DPSが1回お休みしている間に、夏の訪れを感じる季節になりました。春を時間跳躍しちゃった感じ。…悲しいヨォ。あんまり休めなかったし。人生イロイロだなぁ。ふみゅ。

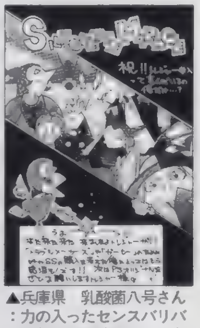
どれい DORUIDO

油料理は臭うので苦手でした。が……最近、電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってコトを知ってちょっと試してみたら……得意になっちゃいました。油がグツグツしてるのを見ると「あぁ今この中に指を突っ込んだらいい感じで揚がっちゃうんだろうなぁ」なんて考えちゃったりして。てへ。私ったらおちゃめさ……本当に揚がっちゃうのかなぁ……ちょっとだけ入れてみようかなぁ……グツグツしてるなぁ……。グツグツ。

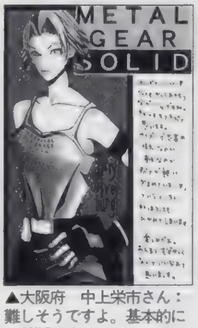
『FFⅧ』情報ついに発表！『落ちゲー』も忘れないで

下さい。お願いです。というか前ページのマンガにあるように買って下さい

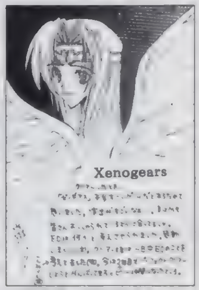
▲鳥取県　ごちそうさん：買って下さいね。よろしくお願いしますね。命。


▲兵庫県　乳酸菌八号さん：力の入ったセンスバリバリな作品を期待しましょう。

▲東京都　バー子さん：音楽とドキドキ感がもう。3Dならではですよね。

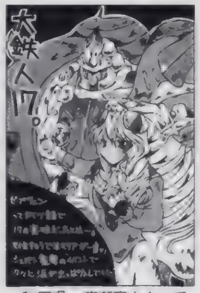


▲大阪府　中上栄市さん：難しそうですよ。基本的に一撃死ですし。



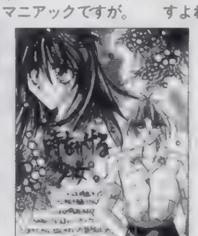
▲福井県　天竜雨傘さん：お話を楽しめるRPGですよね。マニアックですが。

▲北海道　TOMYさん：他人との冒険はドキドキしますよね。やっぱり。


▲秋田県　速精宵さん：でも変形しませんでしたね。大鉄人ワンセブンにしては。

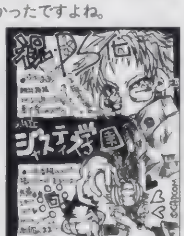
▲新潟県　藤月エンさん：マルーはメインキャラが良かったですよね。

▲和歌山県　太一さん：大変ですけど……慣れないと　ファイトです


▲茨城県　遠藤和子さん：どれくらい分岐があるんでしょうねぇ？

▲新潟県　RATAさん：きっと人造生物ですよ。錬金術師に作られた(爆)。

▲新潟県　早乙女志乃さん：まあ、その辺の謎はお約束ですから。

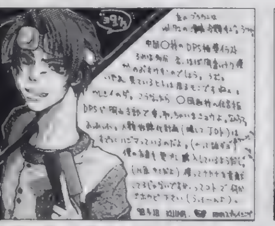

▲千葉県　統哲哉さん：PSで遊べちゃうんですからいいですよね。

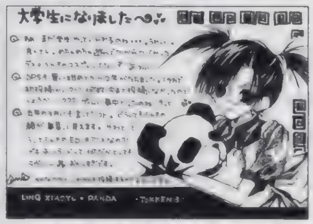
◀神奈川県　如月龍牙さん：話し方に特徴あるルシオンでした。元は3DOの超期待RPGだったんですけどねぇ……。

◀兵庫県　かいなつおさん：まあ、南条くんは「1」、レッドは「1-3」って数字つながりってことで。……じゃないですね。はい。

▲神奈川県　楽柚さん：そうですね。出番はもっと欲しかったですね。

▲福岡県　ホルヲさん：困ります。どの娘と仲良くなればいいのか。


▲岡山県　水鶏さん：なんだかスゴイですねぇ　そんなところから友だちの輪が広がっているのが　JDKです　コレからの世の中は。みんなでGO！


▲千葉県　桃色あずささん：ハガキ描いてください。日本では大学生になったら奴隷にハガキを描かなきゃいけないんです。ウソですけど。

▲東京都　山師さん：身体は大人ですからドキドキです。さすがキム。

▲静岡県　彪虎さん：ガンバってゲットです！お金かかりますけど。

「私の親しい友だちは全員、顔のカッコイイ人にメロメロです。甘いマスクにナンパされると結構ついて行っちゃって、痛い目みてます。で、ココからが本題です。そんな状況を眺めてる私は……最近判らなくなってしまいました。好きっていうのと、ドキドキするのと、守ってあげたいっていうのと、Hなことしたいっていうのと……どれが恋愛なんでしょう？　何が恋愛なんでしょ？　少なくとも友だちのやってるのは違う気がするんですけど。違ってるのは私？」千葉県　放課後さん：

恋愛は……難しいです。大人になっても掴みきれません。イロイロな要素が絡み合っていて複雑で……答えが出ません。放課後さんの友だちのように「顔」から入るのも恋愛ですし、「性格」から入るものも恋愛。そして好きも、ドキドキも、守ってあげたいも、Hなことしたいも、全部、恋愛。きっと……当事者の2人にしか判らない出来事は全て恋愛なのでしょう。無限大のパターンが存在します。だから……違うとか正しいとか、答えは出てきません。放課後さんは友だちの恋愛スタイルが違うんじゃないか？　と思ったワケですから、まずは貴方自身のスタイルを探すのがいいでしょう。と……薦めてはみましたが、自分の恋愛スタイルを探しているうちに恋に落ちてしまうことは良くあるパターン。結局最後は自分が納得できていれば、いい気もします。納得できなくても酔っぱらって泣き叫んで、人は大人になったりならなかったりです。ただ確実なのは着実に強くなっていくってこと。心が張り裂けそうな経験や血の涙を流すような経験が自分のために良いことなのか、それは判りません。ただレベルが上がるのは大事なことだったりします。貴方がその時本当にしたいことをする。ソレが大切です。

「うちの親は「ゲームは身体に悪いから」といって、テスト前など本体をスグに封印してしまいます。ただ単に勉強をさせたいだけだとは思うんですけど、本当に体に悪いのかどうかはちょっと心配だったりします。ゲームと身体の関係を教えて下さい」和歌山県　野中シンジさん：

専門的なことは判りませんが、一番のポイントは「目」でしょう。特にTVに近い場所で長時間プレイしていると確実に視力が落ちます。暗い部屋でGB（小学生の多くが布団の中で懐中電灯GBを経験しているらしいです）なんてトンデモナイ。まあでもそれ以外は……画面の点滅による特殊なケースもあるようですが、それほど直接身体に悪いことはない気がします。少なくとも編集部関係ではあまり聞きません。

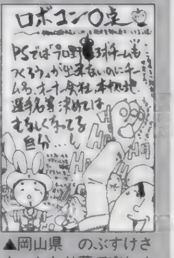
ロボコン0点な人
A NEW HOPE

取りあえず夏までは、買いたいPSソフトってない。　　(ほ)

普通の人よりちょっとだけ早いゴールデンウィーク。珍しくまとまった休みが取れました。んで、やってたことと言えばゲーム三昧でした。なかなか泣けてきます。旅行どころか帰省するのも面倒くさい出不精だから、暇があればゲームしてしまうワケです。それに、何をするにしてもどうせお金ないしね（乾いた笑）。さて、何のゲームをしていたかというとこれがエロゲーです(笑)。一応PS、N64、FXとコンシューマ3種の神器（笑）を持ってはいるけど、なんせこの4月と5月には気になるゲームが出てませんからね。プレイしたのは「臭作」「雫色のカルテ」「アスガルド」の3本で、ほとんどの期間を「臭作」に費やしました。久しぶりにムダにプレイしたゲームでした。あまりのハマリっぷりに半日時間がずれても気付かないほどでしたから。なんせ夜中だと思っていたら、既に半日過ぎ去っており、気付いたら困ったっていうんだから困ったもんです。コンシューマをまったく意識しない見事な鬼畜っぷりなので、移植は絶対無理。やっぱエルフのゲームはパソコンに限るっすよ。ちなみに他の2本は、語るほど遊んでないです。

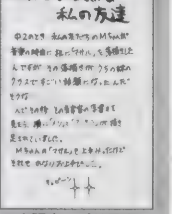
うのが前回投げ出した理由(これは以前ここで書いたことあり)今回も胃の痛い思いをしながらプレイしたんですが、なんせ2回も買ったのだから元を取ろうと必死です。おかげさま(?)でなんとかクリアすることができました。ある程度物語が進んでくると、先の話が気になるのになかなか先に進んでくれないと、さらに胃が痛い思いをしましたが、たいへん面白かったです。ストーリーは でもやっぱこの、一つの場面で同じコマンドを何度も何度も何度も入力しないと先の場面に進まないのはなんとかして欲しいです。続編じゃないけど似たようなシステムの「デザイア」も、今度WIN95で「完全版」なるものが出るそうなので、それを買ってみようと思います。こっちの評判も高いようなので期待はしてますが、また胃の痛い思いをしなくてはならないようです。少しフラグを簡単にしてほしいなぁ。(ほ)

GW……エロゲーか。いいね。キミらしくて(魔)



▲岡山県　のぶすけさん：かなり夢で楽しめる系デスね。

▲愛媛県　紫暮蒼子さん：ロビン。にゃんマゲに飛びつきです



▲大阪府　ポリ子さん：上手いのがいいですよね。そういうの。

どれい DORUIDO

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とＴＥＬ、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

しかし十段階改造はスゴスギ。ガンバスター１機でＭＡＰクリアできるっつうんだから（魔）

押入から、ＷＩＮ95版（←ここ重要）、ＥＶＥ―バーストエラー―のパッケージが出てきた。そういえば昔買った覚えがあるが、ちょっとプレイしてやめたんだった。ふと気になってプレイしてみようかと思ったら、なんと中身のＣＤ－ＲＯＭがない。いろいろ探したが、結局出てこなかった。その翌日、ソ マップで 古（自主規制）の「ＥＶＥ」が安かったので、探すの面倒だからと思ってまた買った（もちろんＷＩＮ95版）。家に帰って思い出した。そういえば前に買った「ＥＶＥ」は、河原（仮名）くんにあげたんだった。しまった、また買うぐらいなら返してもらえば良かった……と思ったが後の祭り。結局２度目に買った「ＥＶＥ」をプレイしました。「コマンド総当たりならまだしも、なんでこう何度も何度も何度も同じコマンドを繰り返し入力しなきゃ先に進めないんだ……と怒りながらプレイしていると胃が痛くなる」とい

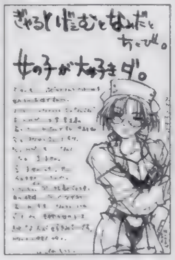
ギャルとゲームと なみだとちくび♥

最近ウチのパソコンのＨＤＤがピンチです。よく動かなくなるうえに、いつも使ってたワープロソフトの辞書が使用不能。新しいの買わんといかんのかなぁ……。（中）

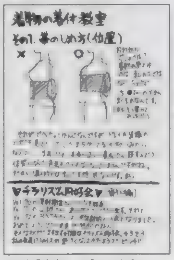
ある日、バイトのＳがやってきて、１枚のハガキを見せてくれた。たしか「バオウ中里さんへ。テレビ東京で好きなアナウンサーはいないんですか」とか書いてたっけ。うーん、結論から言うといません。テレ東って、局アナの数自体が少ないからなぁ。知名度が高いのも、松岡修三の奥さん（名前忘れた）しかいないでしょ。しかも寿退社しちゃったし。彼女が唯一の美人系だっただけに、現在のテレ東は無難に「平成女学園」でも見てたほうが正解でしょう。ただ、局アナじゃないけど、「土曜競馬中継」の司会をやってる結城未来は、くっきり顔でけっこう好みです。だいぶ化粧が濃いんで、ダマされてるかもしれませんが（笑）。

それにしても、局アナじゃないけどキャスターやってるフリーの人って、やっぱりルックスは水準以上のものがあるわね。最近は「おはようクジラ」の中井亜希かな。育ちのよさそうなやわらかフェイスは、確かに朝の番組向きやね。一時は「お天気クジラ」の木村郁美→中井亜希→「はなまるマーケット」の岡江久美子と、５時間半のロングランで楽しんだこともありましたっけ。徹夜明けからなだれこむんで、あれは体力がいるんだ（笑）。ともあれ、彼女はぜひ中井美穂と組んで、ダブル中井で何か番組やってほしいですな。……おお、いろいろ書いてたらもうおしまいか。ネタ不足の昨今、ネタ振りをしてくれた、Ｓとハガキに感謝。

▲広島県　光原優子さん：昔は着てたんですね？とてもステキです。



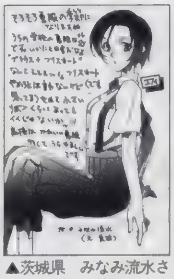
▲愛媛県　紫暮蒼子さん：純な女の子の方が人気あります。実際。



▲大阪府　ポリ子さん：間違っていいんですよ。きっと。今は。

▲北海道　さるおさん：先生にお金を払うんでしょうか？

▲山口県　霧葉みしでぃあさん：破くのも楽しいのでした。

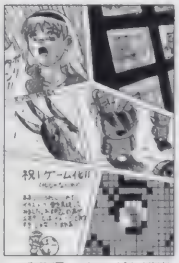


▲茨城県　みなみ流水さん：デザイン的にいまいちなの多いですよね。

▲宮崎県　槐来らみーさん：仁はカッコイイですよね。かなり。

▲長野県　湖山たみさん：もっとコスチュームは欲しかった？

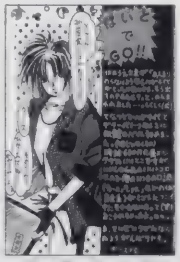
▲京都府　水玉みかんさん：本当の人気は……ゲーム出てからですかね？



▲千葉県　まつざき雄嵩さん：ちょっと中身が違いますが、ステキです。

▲千葉県　柴田恭子さん：あまり怖くないですよ。慣れたんですかねぇ？

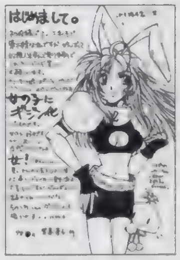
▲大阪府　雛鵜ユキさん：まあ、胸無いデスからね。それも仕方ないです。



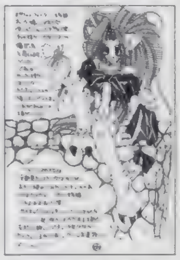
▲岡山県　ギース05さん：旅館のバイトは大変ですよね。仕事多いし。

▲岡山県　綾千さん：いや、何かが振ってくる確率は季節で変わりますよ。

▲岡山県　のぶすけさん：最近、また盛り上がってます、「ペルソナ」。



▲愛媛県　紫暮蒼子さん：やはり基本はカワイイ女のコ。ですね。

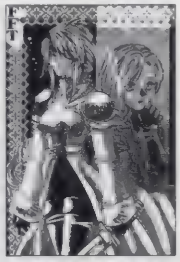


▲北海道　哀原斑さん：ＰＳ版なら作れますしね。楽しいのです。

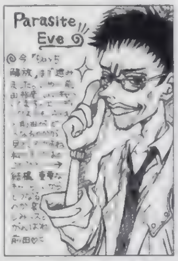
▲大阪府　八瀬ななみさん：システム複雑なんですよ　かなり。

▲青森県　アメ屋ジョージさん：ネズミ呼びますしね。カモーンです。

▲東京都　クリヤマナオコさん：それが彼の運命というかなんというか。



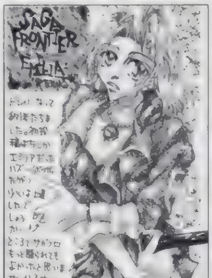
▲広島県　寿々さん：騎士は剣を捧げるために存在するらしいですし。



▲大阪府　あもっさんさん：ガンバってくれたでしょうか？　どうですか？

◀千葉県　Ｓ.風雅さん：斬鉄剣はコンニャクが切れないんですよ。ルパンには女、次元には帽子。みんな弱点があるからこそ、なのでした。

▲大阪府　蘇芳さん：父としては気になるところですがキム。そうキム。キム訛り。



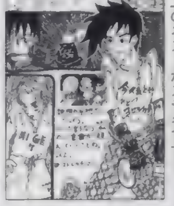
▲静岡県　テツコさん：きっと全キャラクリアの御褒美がアレだけだったのが……ねぇ。

まんが　風上旬　（こっ……よく考えたら専門はロボット工学なんでしょうかねぇ？）

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターってチャンと生活できるんですか？」京都府　てなもんさん：

生活してます。大丈夫です。以前にも書きましたが、慣れてくれば、同年代の普通のサラリーマン程度には稼げるハズ。最近はどちらの職業も将来が不確かなのは一緒ですし。なら好きなことの方が。ねぇ。



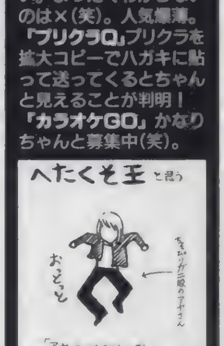
◀愛媛県　ストレッチマンさん：今後ともよろしくッ！　と言うか右上のネズミがステキです。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲大阪府　豆腐クリアさん：手の短さがポイントです

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

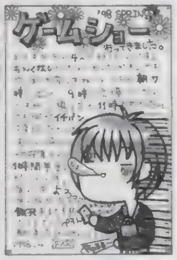
「ネオランガ」「ナスカ」「カードキャプターさくら」「はれブタ」「ロードス島戦記」「プリンセスナイン」「サイメビ」「トライガン」「センチメンタルジャーニー」「アウトロースター」「ワタル」「カウボーイビバップ」「ロストユニバース」「クレヨンしんちゃん」「アキハバラ電脳組」「ＹＡＴⅡ」「あずきちゃん」「遊戯王」「ミーふぁプー」「ＤＴエイトロン」「頭文字Ｄ」「クレヨン王国」「ファンシーララ」の総計２３本。（ち）はこんなに１週間にアニメをチェックしています。合計８時間以上です。なんか無駄です。

田中まさし「目」かステキすぎ　そうしてナツキは闇指令に呼ばれてスケ……事に

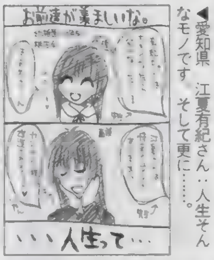
ランキング発表

330：のぶすけ
300：週末の怪人
290：山鵬
285：RATA、ごぢうり
275：紅月朽葉、矢渡
260：柴田恭子、雛瀬ユキ
250：TOMY
245：佐伯まさめ、祥人
240：水鶏
230：むにゃん
220：田中将司
215：瀬山たみ
205：みなみ流水、S・風雅
200：走馬あづみ、櫻鴫
195：都賀渉、卯月渉
190：広瀬川秋人
185：えんぢまる
175：有、NAKO、とりお
170：リンチンチン、雨宮五月
165：哀原斑、バー子
：東本夕夜
160：北原健光、クラゲ２号
：はせがわ皐仁、山口27号
：いわきゆーし
155：眠るカバ

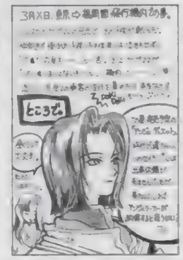
●150：小林恭介、太一、かへえ、●145：市藤にたか、めもるん、深野樹里、香月りん、●140：清和日和子、●135：谷川蛍雪、如月龍牙、槙月子、●130：古川緋色、パグ12匹、想あたみ、●125：藤野ケイ、ともの、辻槻景太、速瀬宵、小見幸子、●120 ちったん、●115：荒華、カジサトコ、SATOMI、いふじこう、十月若依、●110：飯綱、藤神哉也、楽柚、十槻久也、ユドウフ、●105：真宮まゆ、杜謙司、スティーブン、●100：K450、水荻巴、如月二月、えんぜるぼーい、浅薙柚椰、暮新、タカハシヂュン、わたなべつとむ、●95：望州あゆら、児玉啓太、樹塚智、うに、彩軌彼方、成瀬祥雄、いちがやまみ、●90 水輝立、白羽優希、日下部紫、日向アキラ、卯月零哉、HAPPY、天海十流、大和飛鳥、●85：高橋智子、鯨子、荒川政子、えーる、麻宮透、葵龍ひなき、遠藤和子、ホルヲ、綾千、蒼月、有栖川恭、●80：瀬鈴、月旅行物語、●75：桐生雅士、浅倉沙霧、大類敦士、麻里呼騎士団、かうち沙耶、なみなみ、テツコ、楠本由貴恵、くめた夏緒、葉月ひとみ、雷太、ＤＤＴ、ちゃたろう、有久翼、鳥太郎、ゆき、石井洋美、フォレスト



◀埼玉県　ＦＡＲさん：もう少し混雑しないといいんですけど……。

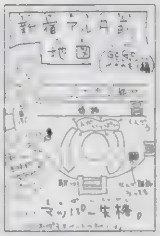


◀愛知県　江夏有紀さん：人生そんなモノです。そして更に……。

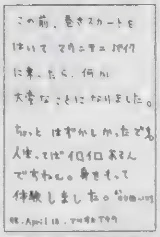


◀富山県　十月若依さん：カッコヨスギです。ママ。さすが。

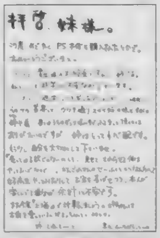
▲埼玉県　白河勇魚さん：ＯＫです！　男前ですから。どちらも。



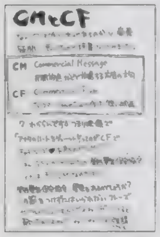
▲神奈川県　ユドウフさん：まあファイターになれば……。



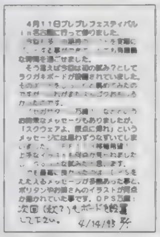
▲東京都　松岡晶羅さん：ハンドル離せませんしね。



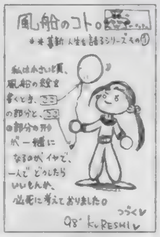
▲愛媛県　紫暮蒼子さん：妹さんのハガキもお待ちしております。



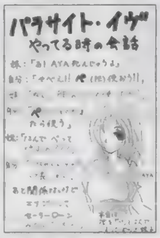
▲大阪府　水上陽平さん：ＴＶ等で流れるのはＣＦとなります。



▲愛知県　富府斬撃さん：もっとポリタン＆お姉さんを！

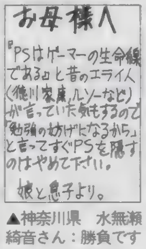


▲北海道　暮新さん：考えてますねぇ……。風船と人生。愛です。



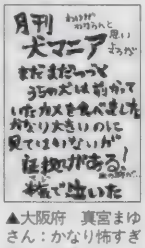
▲静岡県　裕一さん：セラムンでもいいんですけど……ＰＥ＝ペ。

◀長野県　楠本由貴恵さん：最近、カワイイ又はカッコイイ人多いですよね。



▲神奈川県　水無瀬綺音さん：勝負ですよ！　その辺が。

▲大阪府　パラノイアさん：浮かんじゃったんですねぇ……。



▲大阪府　真宮まゆさん：かなり怖すぎデス。血痕。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは５月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初のクエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。キューと共に敵陣へと突っ込んだボクの前に２人の騎士が立ちはだかるが……。

「なっ！」

赤と青の騎士は呆気にとられた表情のまま、地に横たわった

「大地たる母よ……我が身に降り懸かりし災厄から、我が身を救いたまえ。我らが心、全ては争いの無い、分かち合う……」

「癒しの呪文!?」

いつの間にか、多分跳躍の呪文を使ったんだろうけど……今度は白い鎧の騎士が立っていた戦場に白は……ムダに目立つ。更に兜も付けず、長めの金髪が風になびく。美丈夫っていうのはこういう人を言うんだろう。

「キュー……？」

一申し訳ありません。私のネットワークもかなりほころんでいるようです。敵の障壁内とはいえ接近を察知できないとは一

「ドーファン殿、リューザン殿……油断が過ぎますぞ」

２人が立ち上がる。

「フェッツラウス、すまんな」

「まずはヤツをしとめてからだ」

思い出した……カジャラーン帝国の武の双璧、赤騎士リューザンと青騎士ドーファン。更に白き麗しの聖騎士フェッツラウス……一騎当千と謳われる名将の勢ぞろいだ。

「軍を退いてもらえませんか？」

ボクはダメ元で話しかけてみた。フェッツラウスは若いながら軍師としての評判も高い。

「我が軍はギルドの独裁を誅するために立った。天地人、全てにおいて有利な現状でキミは軍を退けと言う。まずはそのワケを聞こうか？」

「これ以上……抵抗されると、本気になるからです。ボクが」

兵庫県　習志野賞状炎さん：

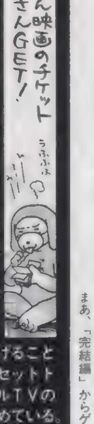
◀岡山県　エスカル剛さん：ソロソロ本気のようです。

ハードの神様の犬Σ

ジーベックと東映には困ったものです。テレカ付き前売り券の次は「ルリルリのフィギュア付き」前売り券だそうで。こりゃ前代未聞でっせ……フィギュア付きなんて（笑）。阿漕な商売だなぁ〜と思いつつ買っちゃうかもしれないオレ。いや、絶対買うな。商売なんて所詮汚ないもんだからさ（涙）。（犬）

というわけで、５月某日は忙しくなりそうです。テレカほど殺気立つ輩は少ないと思うのですが、念のため朝いちで買いに行く予定。これで券の枚数が……うぉ（滝汗）！　……映画おもしろいとイイなぁ。何度も観に行けるし。もしダメダメくんだったら、床部のみなさんに「スレイヤーズごうじゃす」でも観に行きなよ！　とか言って券をばら撒こうかなぁ。読者様にプレゼントするのもイイかも！　ってことで、夏休み頃に「映画の鑑賞券プレゼント」なんてやったら、気持ちを察してやってください。犬くんの魂はグラビティ・ブラストで宇宙（そら）の藻屑になったと……（命中率８％）

ところで先日、「犬さんはゲームやらないんですか？」という読者様のメッセージを人づてに聞きました。はぁ、確かにアニメとハード系の話題しか書きませんからね。で、お答えは「かなりのゲーム好き」……っちゅうか、好きでもないのにこーいう仕事はできません。この原稿を書きながらもWindowsの「７ならべ」で気分転換しつつ、「スパロボF完結編」をプレイしています。おかげで原稿の進み具合がトロトロ（ここまで書くのに２時間経過）。編集部では（魔）さんが原稿くれくれ電波（かなり強烈）を発してるというのに、当の本人はゲームに夢中。こりゃ怒られそうです。今回は犬ペソかな？　ま、いいんですけど。（魔）さんも「スパロボ」を遊んでいるらしいのでＡＴフィールドで防御できそうです。ちなみに「サクラ大戦２」は、すみれでクリアしたものの心はソレッタさんでした。あぁ、ソフトの話題はネタが尽きなくていいね〜



★ソニーさんのオリジナリティに期待！★

ソニーとマイクロソフトの提携は、とくに民生機器メーカーにとって驚異といわざるを得ないようで、デジタルＴＶの標準化を進める上で無視できない存在となった。このまま双方のプロジェクトが進めば、マイクロソフトは家電とパソコンをシンクロナイズさせたソフト（将来のＯＳなど）を開発し、パソコン以外の顧客を取り込んでさらに裾野を広げることができるし、ソニーはＣＥをベースにしたセットトップ・ボックスを開発することで、デジタルＴＶのパイオニアとして主導権を握る可能性を秘めている。しかし、ＣＥをベースに商品開発をしたのでは他社との差別化が図りにくくなり「どこのメーカーも同じ商品」と見られ兼ねない危険性もある。これはソニーという会社がいちばん嫌う風潮で、オリジナリティこそがソニーのカラーである以上、このままでは美味しくない。ちなみにソニーの言うオリジナリティとは「すべての技術を自社開発すること。つまり他社からのＯＥＭはなるべく受けない」ことで、商品の外見や機能だけでなく中身（技術）から自社で創造する力なのだ。だとすれば、やはりＣＥは美味しくない。マイクロソフトから頂戴するものだからだ。噂では、ＣＥのソース・コードまで提供してくれるなら……という話もあるみたいだけど。これが本当ならＣＥにソニー色が加えられるしゲーム機にだって……ん？（的中率10％）

◆今はこれだと思うのです◆

（さ）の大好きな「オラタン」ですが、最近ちょっと消化不良気味です。というのも、キャラ間のパワーバランスに疑問を感じてしまうのです。特にテムジンとエンジェランは強い……というよりも都合が良すぎると思います。テムジンの前ダッシュショットの威力とサーフィンのホーミング性能、エンジェランの双竜の持続時間とミラーの相殺能力は何かリスクを持たせないと、対戦ゲームとしての魅力がなくなってしまいます。どうやらバグやバランスを変更したバージョンがあるようですが、この点に関しては変更されていないようです。セガさん、お願いします。

さて前回予告したグリスボックとライデンの隠し技を紹介します。グリスボックは、両レバーを内側に倒してスタートボタンを押すと巨大な核ミサイルが発射される。しばらくすると落下して、でっかいキノコ雲とともに爆発します。ただし、爆風に巻き込まれると自分もダメージを受けてしまうので注意しましょう。ライデンは、２段ジャンプ中にスタートボタンを押すとＶアーマーがはがれて驚異的なスピードアップをします。ただしこのコマンドを入力すると体力がほとんど無くなります。次回もお楽しみに！

にプレイしてみなければ誰にハマるか分からないのです　主な作品ごとに好きなキャラを列挙すると、「あすか」では可莉奈、「ＴＬＳ」ではのぞみ、「虹色町」では久美子、最初の奴の３人の中ではさおり、四姉妹では次女（分かる奴だけ分かればよろしい）、「東鳩」（←こう書くと通っぽいらしい）では葵とセンハイ……これらに共通することと言えば　……思いつきません　ただ一つ言えるのは、どの作品においてもヒロイン格には見向きもしないことです　とくに恋愛系ゲームでは嫌ってしまいます　それから、性格的に見て「色恋沙汰にほど遠い」という共通点があるかも知れませんね（ほ）

まあ、「完結編」からゲームを始めたキミよりはオレの方が上かな（笑）（魔）

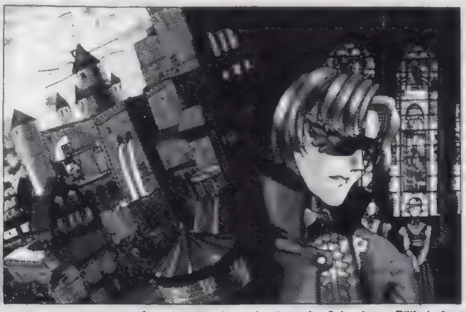
バランスは大事だよねぇ　やっぱり（魔）

で、上の感じなアニメ状況ですが、マジなオススメといえば「カウボーイビバップ」「ネオランガ」「トライガン」「センチ」あたり。個人的なお気に入り度で評価すると、他は「さくら」「ＹＡＴⅡ」（◀視聴理由は木之本さんと桂さんですから、かなり個人的です。でも作画レベルはいいです）「プリンセスナイン」（◀スポコンの王道で、笑えて楽しいです）でしょうか。もちろん「ヘリタコプーちゃん」（◀今のところの一押しか？　カエル先生いい味）の「ミーふぁプー」もオススメです。あとは、様子見かな？　（ち）

「友人のTさんはかなり美人　原宿とか渋谷とかを一緒に歩いていると大抵スカウトに呼び止められます。ナンパは歩いてるのに3分に1回、待ち合わせで立ってたりしたら止まりません。そんな彼女は大のマンガ好き。ナンパされても普段はついていかないのに、マンガの話題にはイチコロ(笑)。でも彼女の方がディープなので、男のコが退いちゃうみたいです。で、こないだ。某漫画家さんにナンパされたそうです。でも彼女が、「最近つまらない」とか「なんで仕事しないんだ」と攻めたら、泣いちゃったそうです。つづく」東京都　ホンダ桜さん：

どうせ延びるだろうと思っていた(ごめんなさい)「ホワイトアルバム」が、ちゃんと5月1日の発売日に店頭に並んでいた　たまたまお店で見かけたときは、思わず我が目を疑ってしまいました　うれしい誤算という奴ですね。早速購入。プレイしてみたら、行動を1週間単位で管理するようになっただけで、中身はほとんど「To Heart」でした　もちろん、キャラや設定などは違うけど、作りとしてはほとんど同じです。「To Heart」がビジュアルノベルで通るのなら、これも十分ビジュアルノベルじゃんってな感じで　一見、否定的な意見のように見えるけど、ファンにとっては分かりやすくて有り難いと思います。私も嬉しいです(笑)。早速ガリガリとやり込んでます。自分にとってのゴールデンウィークは終わっていたので、もうちょっと早く出ていれば良かったのに　ちなみに私は……恋愛ゲームの場合、実際にプレイしてみなけれ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　どうか？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。25より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	合計25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト55はハーイルの奇跡の調査、再現です。今から50年前、大陸南部のハーイルの街で奇跡が起きました。聖少女ファウスの見た「輝きの聖母」は、当時その地方で蔓延していた原因不明の伝染病を止める術を授けました。ファウスがソレをすかさず実践すると、病はアッという間に治まったと伝えられています。今回、同地方でまたも原因不明の伝染病が広まり、その被害は確実に広がっています。昔のような奇跡は未だ起こっていません。そこで、ギルドの出番となりました。奇跡を調査し、出来るなら再現する。ソレが今回の依頼です。選択は3つ。①まずは奇跡の起こった村で現場検証から始める、②当時の環境、そして伝染病の資料などから調べる、③とにかく手当たり次第に調べていく。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。

締め切りは、次号本誌（76号）発売日の6月12日（消印有効）。コーナー名は「DPSど55」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の79号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第76号　6月12日発売号：第72号発表
第78号　6月26日発売号：第74号発表
第79号　7月10日発売号：第75号発表

今回のあて先は「DPSど55」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

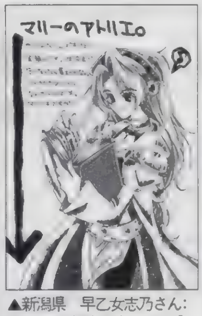
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは71号募集分の発表



▲新潟県　早乙女志乃さん：ベストに期待ですかねぇ？あまり下がらないですから。

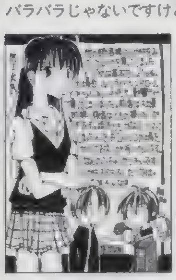
▲静岡県　えんぜるぼーいさん：これで貴方も落ちゲー博士ってなりたくない？

まんが　島根県　竹田十郎（ジュピター……力持ちの茶ぐノー子　マコちゃん　うききくんの夢です）・イラスト／C次郎

▲京都府　えちごやさん：刺しますからねぇ。見事に。バラバラじゃないですけど。

▲山口県　バグ12匹さん：時間かかりすぎたって話もあります。

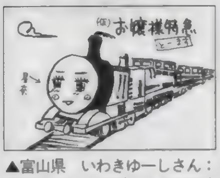
◀広島県　DDTさん：PS版オリジナルモードが熱そうです。楽しそうですよね



◀青森県　くめた夏緒さん：楽しかったのならOKです。悲しかったら……トホホですから。

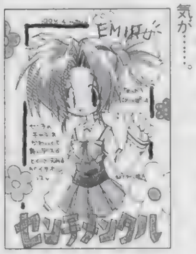
▲愛媛県　かへえさん：間違えますよね。まあ、光子脳なだけに光の速さで跳ばしそうですし。魚メカには笑いました

◀千葉県　S・風雅さん：ジョセフは……あっさり死んじゃうんですが……

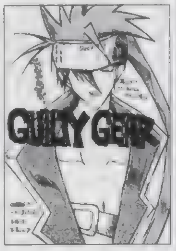


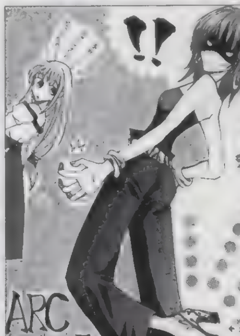
▲富山県　いわきゆーしさん：かなりイベントがドキドキです。

▼福岡県　雪太さん：悪人ですし。と言うか善も悪もないですけどね。自分の中の倫理で生きてるわけです。

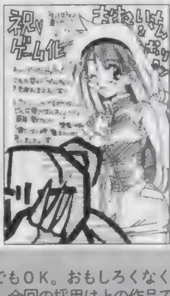


◀岐阜県　葉月ひとみさん：リュンですから。ムチャと言えばムチャな気が……。





▲大分県　藤沢南さん：付きますよね。と言うかこの人たち返り血バリバリですよ。血だらけ。それも戦士のサダメなのです



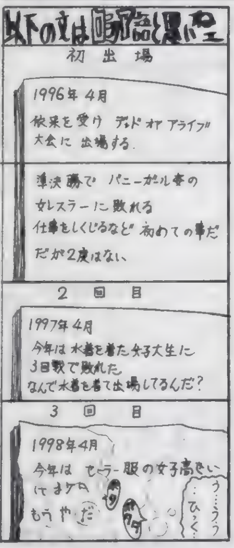
◀大阪府　ポリ子さん：弱っていくパーティはドキドキですよね。釣りも妖精さんもありますし。

◀滋賀県　ごぢうりさん：博士のモデルは某キムタクだそうです。最初は。メガネ取ると……

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。つづくって……そんな。次回採用されるかわからないっちゅーの（笑）。しかし某漫画家が誰なのかが気になります（笑）。ヒマなんですかねぇ？

どれい

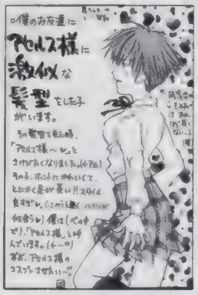
こう書くと危ない人に思われそうですが、（う）と一緒に刀を買いました。浅草で。江戸っ子編集の「地元でもガンガンに迷うぜヘイ」中川さんに案内してもらって買いました。そのお店は一部のコスプレイヤーな人にはおなじみのお店のようで、逆刃刀とかも特注で作ってくれるみたいです（お店のおばちゃんから剣心のキャラ名が出てきたときは笑った）。まあ、オレも（う）もコスプレの趣味はないので資料として購入しました（なんの資料じゃ）。2人とも昔剣道をやっていた＋幕末、新撰組好きだし。あ、当然真剣じゃないよ。刃の無い居合いの練↓



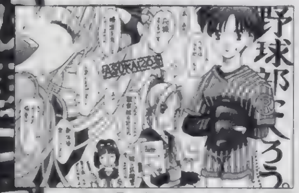
まんが 斉藤和章（確かに悲しすぎ……どうしましょうか……（魔））

◀大阪府　水原めぐみさん：キャラはバリバリですよね。あとはプレイするだけ？

◀東京都　らんまるさん：チャンバラ系をもっと見たいですよね。



◀愛知県　山口27号さん：コスプレさせて見つめて満足な感じです。



▲埼玉県　矢渡さん：カエルの観察は男らしいですよね。

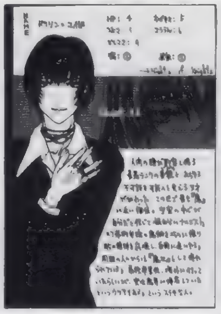
Nights of Knights

クエストナンバー52発表
71号募集分

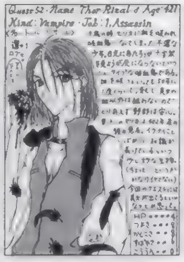
今回募集のクエスト52は古代シラギ城のからくりの謎解きでした。シラギ城は伝説のからくり師、フォン・リオウ・ゼパンの手による究極の作品。今回、隠し部屋に眠ると言われていた古代ローゼランの宝は見つかりませんでしたが、迷宮のかなり奥の方まで詳しいMAPが作られました。ガーディアンは主にキメラ等の魔法生物系で、力で戦う戦士系よりも特定の術士の方が有利だったようです。ワナなどから逃れることを考えるとすばやさもソレなりに必要だったみたいです。

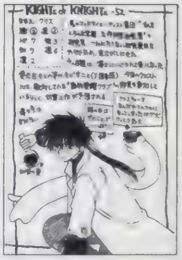
MVP

▶埼玉県　宮崎あさみさん：腰の袋に入っている油あげ5枚がステキです。食べる……んですよねぇ？　しかし、今回のクエストは術士系が完全に有利だったようです。元々探索にはそっちのパラメータが高い方が向いてるし。ただ、今回のようなケースは少ないんですよねぇ。その辺が難しい＆面白い所なんですが、無敵キャラは作れないのです。


▲岡山県　水鶏さん：マインドコントロール可能なわけですね。徐々に死んでいくみたいな。

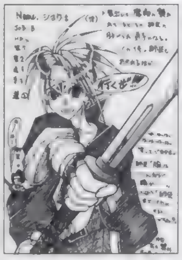
◀滋賀県　キリコさん：まあそうですよね。遊びたい盛りですし。


◀岐阜県　和砂さん：野郎は安心でも美女は不幸というか……。


◀大阪府　クラゲ2号さん：かなりいじめられたみたいですねぇ。

◀大阪府　森さん：妹の方ですか。世界を股に掛けた盗賊。

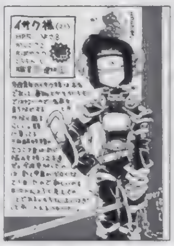
◀秋田県　いふじこうさん：本人の趣味がレース。ヒラヒラキレイですし。

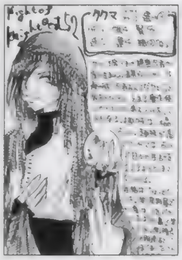

◀福岡県　有久翼さん：ソレはソレで個性のような気も……。

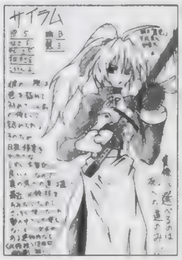
◀秋田県　枇たづきさん：やる気なさそうですねぇ……かなり。

◀愛媛県　むにゃんさん：好きになってしまえば……ダメですか？

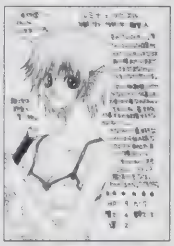
◀青森県　はやし寿さん：家出ではなくて城出。カッコイイです。


◀群馬県　G−葛号さん：やはり死体から剥がさないと。


◀和歌山県　高村神楽さん：ダサイですかねぇ？　カッコイイ気もしますが。

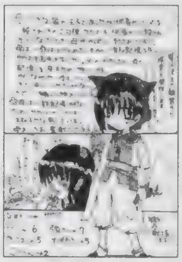

◀大阪府　平井孝臣さん：悪一筋？　殺しまくりなんでしょうか？

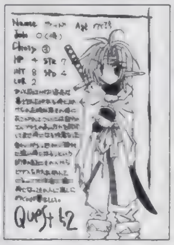
◀埼玉県　眠るカバさん：3年後の今日はカレー……はダメですか？

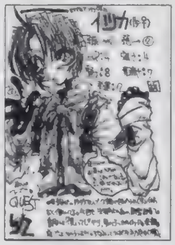

◀東京都　卯月渉さん：アルバイトって楽しいですよね。

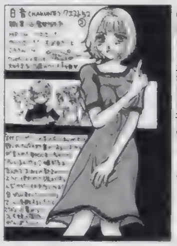
◀東京都　清和日和子さん：お供の付いてる旅も楽しそうですよね。

◀奈良県　輪廻さん：仲間を集めて暗殺集団。結束堅そうです。

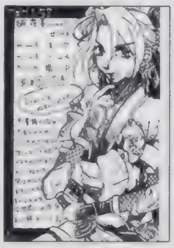

◀福岡県　とりおさん：母上要注意ですね。でも……きっと……。


◀北海道　草山みどりさん：憧れは全ての原動力ですから。

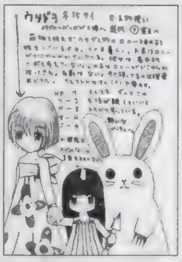

◀千葉県　続哲哉さん：生活するって大変ですから。


◀神奈川県　ちゃたろうさん：気の強い兄妹には苦労します。

◀神奈川県　仲十泉さん：頭良すぎるのも考え物です。


◀神奈川県　樫喜弥鰊さん：まあ、忍んで何とかしますしね。

◀大阪府　片桐央哉さん：鞘から抜くときが大変なのです。


◀茨城県　ブリラフソさん：静かなパーティですよね。ウサギはどこから？

◀岡山県　のぶすけさん：荷物持たされてるのですね。

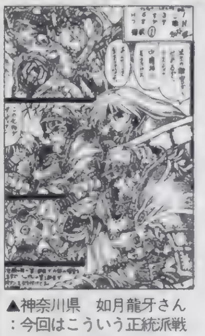
ない文章ばかりズラズラと並べてきましたが、結論として言いたいのは、オレはゴールデンウィークも仕事をしていたということです（涙）　編集部にあまり他の人がいないのは悲しいです。なんで？　みんないないの？　悔しいから遊んじゃおっと。ヘイヘイ……と踊ってみてもどうにもならないのでギターでも弾くか。ジャラーン。楽しいぜー　オレにはハガキっていう友だちがいるから寂しくないぜー　ウォオウ。「ハガキが友だち」。キャプ翼みたいでカッコイイかも。ハガキでドリブルとかできるの。シュートとか。ってハガキをそんな風に扱っちゃいけませんね。ね？　ピカチュウ。オレの机の上のピカチュウはガンガン増えてます。こないだ、うききくんと編集の宮田さんから「しゃべるヌイグルミピカチュウ」もらったし。ピカ（魔）

どれい

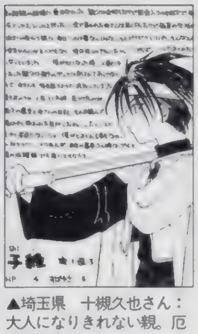
↑習用ってヤツ。と、とりあえず勢いで買った合金製の刀ですが、家でロングコートに隠して映画「ブラックレイン」の松田優作ごっことかしちゃいました。狭い家なので振り回したりもできず（外でやったら危ないしね）、ただ、何となく歩いてみただけですが、ドキドキしました。コスプレする人の気持ちがちょっと判りました。誰も知らないような無名の維新志士のコスプレとかならしてもいいなぁ。だって土方さんとかだと「なにこの身の程知らずが」とか言われそうだから。恥ずかしがり屋さんだし。オレ（笑）。（魔）

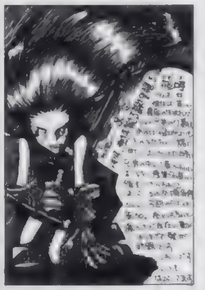
編集の中川さんが自宅に遊びに来たのはいいですが、あまり私の部屋が散らかっていたのが気に入らなかったのか、「お願いだから片づけさせてください」といってくれました。私も手伝おうと思ったのですが、中川さんがあまりにテキパキ働くので邪魔しちゃ悪いと思い隅っこでおとなしくしてました。しょうがないので「ユリアンに部屋を片づけられているヤン・ウェンリーってこんな気分かなぁ」とか思いながらゲームをしてました。いやいやいい人ですなぁ。また散らかったらお願いしようかな……タダだし（自分でやれ）。（う）

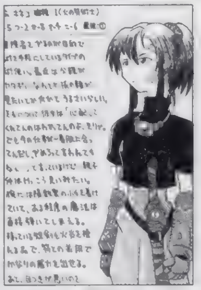
SSなオレ様：すまん。オレ未だSS三昧。PSは……「双界儀」くらい。結構いいゲームだけどACTだからなぁ。長い時間出来るワケじゃないし。オレ基本的にACTは何度もプレイしないからなぁ(苦手じゃないけど)。あ、でも実は「ペルソナ」再開しました。というか、途中までプレイしたデータ消しちゃったんで、もう一度始めました。潜在復活つけてムチャなペルソナを育てようと画策中。作るの大変だけどFOOLかなぁ？　やっぱり、とか、イロイロな資料とか攻略記事見ながら着々とプレイしてます。アクセスが多いからか、よく寝ちゃうけど(笑)。まあ、今年の年末くらいまでにクリアできればいいかな(爆)。そういえば「すごいよ！　マサルさん」のLDが出るっスね。うれしー。「わんだふる」はマサルさんが終わってから全く見なくなりました。幹久頑張ってるかな。ゴールデンウィーク前の読み切りのタイトルが「バンゲリングベイ」だったのには笑った。とまあ、なんだか取り留めの

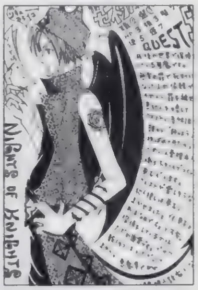

▲神奈川県　如月龍牙さん：今回はこういう正統派戦士なキャラは厳しかった。

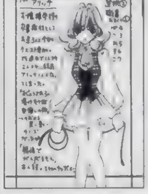
▲大阪府　雛瀬ユキさん：こんな服装でダンジョンにいたら……怪しいですよね。

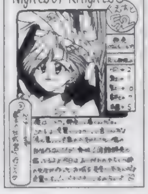

▲埼玉県　十槻久也さん：大人になりきれない親。厄介ですよね。


▲北海道　鳥太郎さん：その悪徳領主をブチ殺すことから始めてみるとか？

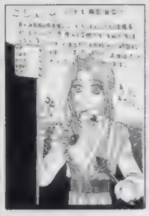

▲大阪府　雨宮五月さん：つり目とかって気になるみたいですね。スゴク。


▲大阪府　中上栄市さん：カワイイですよね。師匠と呼ばれたい。判る気がします。

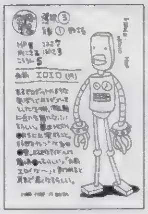

◀東京都　山師さん：湯煙は混浴ありそうです。サービスしてね。って感じです。

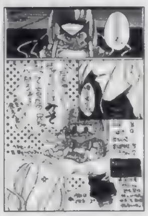

◀愛媛県　天海十流さん：可愛がってるのか、がられてるのか（笑）。

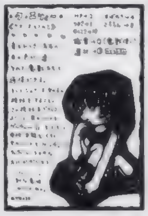
◀兵庫県　YUKI-O型さん：仲間がいればどんな時でも怖くないのでした。


◀北海道　TOMYさん：治癒師は、医者兼マッサージ師ですし。重宝がられます。

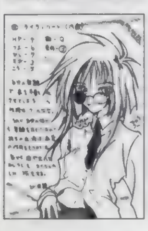
◀静岡県　ごとちさん：なんでそれほど？　待ち望んでたんですかねぇ？

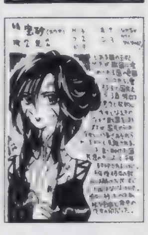

◀山口県　バグ12匹さん：エロエロですから。しかしいつ出るんでしょう？「3」。


◀栃木県　ゆきさん：梅の方が……って食べ方の話じゃないですね。

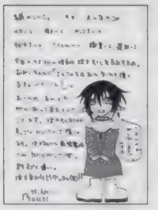

◀京都府　裸形さん：通信ということは……電波？　でしょうか？　ビビビ。

◀秋田県　石井洋美さん：お風呂にも浸けられません。ハンドクリームも重要。

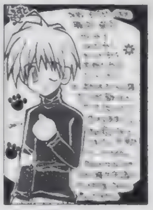

◀京都府　亜舞さん：自ら麻薬漬け。かなりムリがきかなそうな身体です。


◀福岡県　いちがやみさん：守るためになりふり構わず戦うのは……大変です。

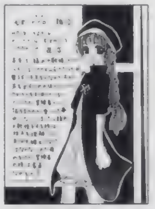
◀徳島県　桜風りらさん：魔獣がカワイイです。ポワポワして。

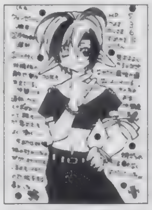

▲東京都　龍神那蒼志さん：泣きながら戦うのは強いかも？

▲埼玉県　宮夢るなさん：話しながら冒険。楽しそうです。


▲東京都　水都花鈴さん：猫又ですねぇ　ニャーです。

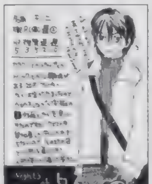
▲静岡県　彪虎さん：言っているのなら強いのでしょう。

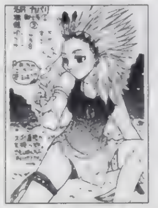

▲神奈川県　ユドウフさん：声量は鍛えれば鍛えるほど強く。


▲茨城県　小見幸子さん：ドジで救われる悪ガキ？　です？

▲長崎県　たに子さん：アホかって……そんな（笑）。

▲鳥取県　ごちそうさん：言うこと聞いてくれます。

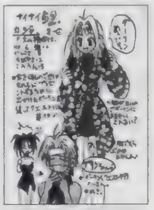

▲大阪府　水上陽平さん：かなり人形が情けなくて○です。


▲大阪府　寛智也さん：下品なのでしょう。それはそれで…。

▲山形県　週末の怪人さん：しょうがないですよ。鳥ですし。

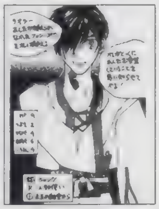
▲神奈川県　佐伯まさめさん：見つかりますよ。いつか

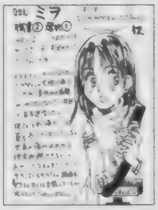
▲北海道　東条幸さん：失敗も成功の始まりナノでした。


▲高知県　真崎桐夜さん：ダーリンでなくても……ねぇ。

▲福井県　はせがわ阜仁さん：お供がオバケ。フワフワ

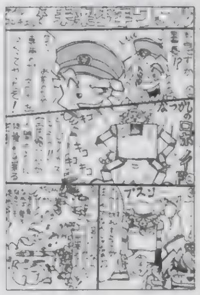
▲富山県　サクマ式さん：かなり根のワリに脳天気？


▲東京都　祥人さん：老師には老師の考えが……あるような


▲愛知県　牛ぎゅうさん：ありがちな退学です。

まんが　新潟県　雪加（聞いてるんですよ　みんな　影に隠れて　[illegible]できません）

◀千葉県　Y'm円人さん：ゲーセン人気はイマイチのようです。コレから？

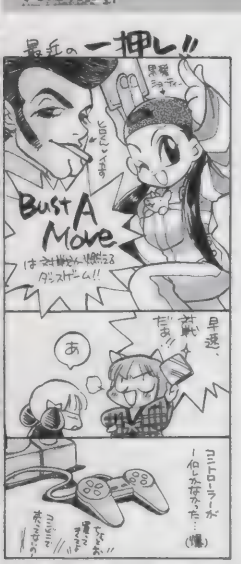

◀福岡県　蒼月さん：未来ですねぇ　まあガチョンガチョンですし

◀福井県　天竜雨傘さん：マルーは人形作りそうです　自分で

▲千葉県　柴田恭子さん：アイテム作成とか。イケルと良いですね。

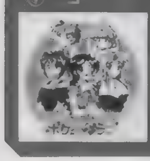
●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は9900でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはそれのみでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



GMCD News

今回のオススメは、『ゲー [illegible]



ゲームソフト激論座談会

「最近何となくPSに元気がないような気がするんですけど……コレは買いだっ！　っていうソフトが少ない気がするし。ひょっとしてヤバイんじゃないでしょうか？」兵庫県　願チャンさん：

魔：なんというか……まあ、心配だよね。ユーザーとしては。

ち：４月がね、明らかにＳＳの方がパワーあったからそう思ったのかもしれないけど。

う：まあ大丈夫というか、心配ないというか。「ＦＦⅧ」も今号発表されたし。発売はまだ先だけど。

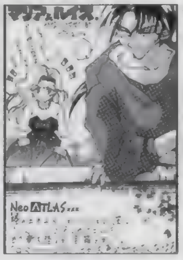
魔：ＳＳというかセガは新機種へ移行らしいから……。

ち：５月20日にセガの発表会があったんだよね。ちゅーかこの原稿を書いてる時点ではまだどんな内容かわからないんだけど。

魔：もしもそこでＳＳの次のニューハードが発表されたとしたら、ＳＳ自体は……トホホだよねぇ。

う：メガドラからＳＳの移行は急激だったしね。

魔：セガのハードの移行っていつもものスゴイスピードだからなぁ。オレ、今でこそＰＳ誌で仕事してるんですけど、昔はセガ派だったんですよ。まあ個人的に任天堂がキライだった（笑）だけなんだけどね。今でもソニーよりもセガ



◀富山県　藤沢直弥さん：こんなキャラならもっと売れた気も？　しますちょっとですよねぇ……。

の方が個人的な友だちは多いし。だから応援したいんだけど……客観的に見て、ＳＳ時代はソフト制作の方針なんかがソニーに比べて悲しいっちゅーかなんちゅーか。

ち：ニューハードを出すってコトはそれで現在のゲーム市場をひっくり返したいってことなんだろうけど……。

う：どうかな？　タイミング的に今の段階じゃ何も判らないけど。

魔：ウワサだと同時発売ソフトは「○○○○」なんて言われてるけど。この本が発売される５月22日には明らかになってるんだよなぁ。くぅ～早く知りてぇ（笑）。

ほ：ん？　終わった？　セガの話題。終わり？

う：いや、まだ。

ほ：ん。ならまだ黙る。

ち：あくまで仮定だけど、５月20日にニューハードが発表されたら……発売はやっぱり年末とかですな。多分。

魔：「ＦＦⅧ」も同じくらいかな？

う：そういえば「ドラクエ」ってどうなったの？

魔：知らん。

ち：ウワサも聞かないねぇ。

う：しかし、今年の年末から３月にかけてはゲーム業界イロイロ盛り上がりそうだよね。

魔：まあ、あとはチャンと発表を待ってから話そうか。このままだと仮定ばかりで盛り上がっちゃいそうだ（笑）。

「『鉄拳３』スゴスキです。でも……奴隷とか見てるとイマイチ盛り上がってなさそうな……だって２年も前に発売された『ペルソナ』のハガキの方が多いし（笑・どういうこと？）。あまり受けてないんでしょうか？」神奈川県　ナガラ新城さん：

魔：「鉄拳３」スゴイんですよ。私も買いました。

ち：でも……確かに編集部でもあまり盛り上がってないです。

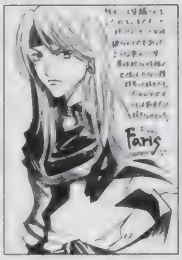
う：編集部の人間は飽きちゃったんだよなぁきっと。アーケード版の基板があったから。

魔：まあ、編集部はそういう理由があるけど……読者様の人気が爆発的じゃないのはやっぱり、格闘ＡＣＴに飽きちゃったからかな？

う：人気が無いワケじゃないんだけど……アレだけの大作にしては地味だよね。

ほ：うむ。デキが素晴らしく、よく売れているらしいのにな。

魔：正直、もっと盛り上がって欲しいなあ。あと、ついでに「落ちゲーやろうぜ！」も盛り上がって欲しいなぁ。



◀福井県　有栖川恭さん：ＳＦＣのグラフィックでしたし。ヒントもなかったですし。そんな時代でした。

う：「落ちゲー」が売れなかったらこのページが終わるってホント？

ち：なにそれ？

う：ウワサ。

魔：……「落ちゲー」が売れない＝ポリタンとお姉さんの人気がない＝読者ページの人気がない？＝ＰＳの奴隷終了ってことだろうな。

ほ：うひょーすげえ方程式。

ち：厳しいね、やっぱりメディアワークスは（笑）。

魔：まあ、ポケビもブラビも厳しい試練を乗り越えて今があるわけだし。しょうがないね。

う：オレらはどうすればいいんだ？

ち：プロモーション？

魔：まあ、「落ちゲー」は普通のゲームと違って「自分で作らないといけない」からね。いくらサンプルゲームが入っているとはいえ、ちょっと買いヅライ。

う：自分で何かを作る、特にゲームを作るのは大変だよね。

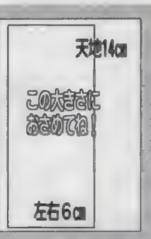
ち：まあ、ＲＰＧのようにシナリオ＆音楽＆絵＆バランスまで考える必要はないからちょっとは楽とはいえ……大変。

魔：それもまずは買って、作ってもらわないと。

ほ：ねえ、マジで無くなるの？

魔：正直……オレもマジかどうかわからん（笑）。ドキドキ。

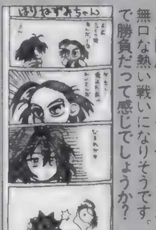
お笑い４コマ道場



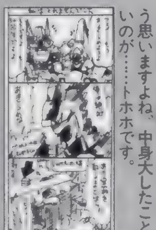
４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。誰かが笑うって。　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

◀北海道　哲-ＰＡＹさん：とりあえずお昼になるとマイク片手に登場なワケです。かなりサングラスがお似合いです。



◀大阪府　クラゲ２号さん：かなり無口な熱い戦いになりそうです。力で勝負だって感じでしょうか？

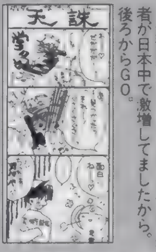


◀山形県　日野晴火さん：みんなそう思いますよね。中身大したこと無いのが……トホホです。

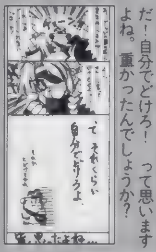
◀茨城県　テヌヌチさん：そんなバカな……というかオカマさんでいそうですけどね。カレみたいの。

◀大阪府　三日月哀さん：今の時代、巨乳はグラビアのキーポイントですから。凄いです。

◀東京都　刹那さん：２Ｐ用のコントローラがコレって言うのは……泣くに泣けないわけです。よし！　対戦です！　キビシィ！

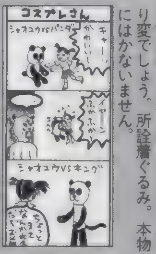


◀滋賀県　ごちうりさん：ハデな忍者が日本中で激増してましたから。後ろからＧＯ。



◀大阪府　クラゲ２号さん：そうだ！自分でどけろ！　って思いますよね。重かったんでしょうか？

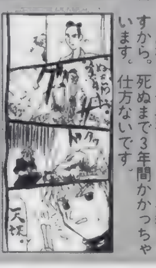
◀北海道　暮新さん：コレは全然できません。というかムリです。目が光ってるし、トホホです。０点で良い人続出でしょう。



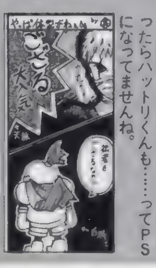
◀富山県　いわきゆーしさん：かなり変でしょう。所詮着ぐるみ。本物にはかないません。

◀栃木県　ぐなぐなさん：射抜いて剥製にでもすればもう完璧。これで貴方もお后様です。

◀大阪府　くらうださん：そしてサウンドノベルとして発売されるのでしょう。別のゲームとして良かったです。はっ……「ゼノ」外伝？



◀島根県　十兵衛さん：３年殺しですから。死ぬまで３年間かかっちゃいます。仕方ないです。



◀大阪府　三日月哀さん：ソレを言ったらハットリくんも……ってＰＳになってませんね。

まだ頭はクラクラするし、ノドは痛いし、目もかすんでます。でもま、負けませんが。だって今回は（というか、今回も、ですが）井上さんがとってもカワイんですから（理由になってない）。……にしても、残念だったのが旅行に行けなかったことですね。風邪で寝込みながら、「センチ」やってると（だからやるなってば）、とにかくどこでもいいから旅行に行きたくて仕方ない症候群に襲われ、当ても無く夜の世田谷をさまよってみたりして（だから風邪が治らんのだ）。次の休みは……お盆か。よし、今度こそ旅行に行くことにしよう。って、どうせまた風邪ひくんだよなぁ……あ、そうそう、（う）さんに追伸。夏穂、優、るりか、千恵、晶、若菜と終わらせたので、もはや四国包囲網は完璧です。でも、対抗しようなんて考えなくて結構。あーたは「センチ」やらずに「ゼノ」ダンとイチャイチャしてればＯＫです。　（平）

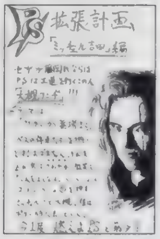
前回も書いたけど、モンコレのエキスパンションが発売されてたのでちょっとだけ買いました（といってもいきなり箱買いですが）。とりあえず、クラブマークのウルトラレアがなくなった（ような）ので割といい感じです、レアカードよりもさらに出現率の低いウルトラレアって、収集欲をなくす原因の一つでしたから。今回買った中では、末弥純先生の描くグレーターデーモンが出たのでかなり満足しております。ゲームの方は……やっぱりしないだろうなぁ。取りあえず、周りに相手がいないですから。　（ほ）

どうも俺は休み前になると決まって風邪をひくという妙なクセがあるようで。ご多分に漏れず、今回のゴールデンウィークもそんな感じで、バッチリ風邪をお召しになられてしまいましたでございますよ（舞・アレクサンダー風）。ああ、年明けから楽しみにしていたGW。風邪の療養で完全に潰れてしまい、休めて嬉しいんだか全然わからない状態になってしまいました。でも、寝込んでいる間はしっかりゲームができたので、「センチ」3回、「ずっといっしょ」2回、「エーベルージュ2」1回、「ツインビーRPG」2回、そして「ドラクエⅢ」一回をクリアし、バカみたいなゲーム三昧の日を送ることができました。ちなみに、「スパロボF完結編」は、買ったんですが当初の予定通り「F」からやり直しているのでまだ全然手をつけていません。ヒマさえあれば「井上さん3」をチェックして遊んでるし。てなわけで、

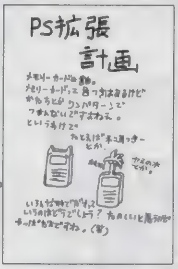
PS 拡張計画

予定なら、前号の続きをお知らせしなければいけないのですが、情報収集をサボっているせいで何も知りません。まぁ、同じ日に出る専門誌には載っているはずです。予定通りならば。まぁ、PSの方は『FFⅧ』なんて下でかいものが発表されちゃいましたが。（ち）

って「FFⅧ」の詳しいことは巻頭の記事を見ていただくこととして、噂の新機種の方はいかがなものなのでしょうか？（ち）はスーパーが頭に付く名称であろうと想像しました。何しろこうしないと、世間で大人気のあのCMキャラクターが使えないからです。何しろ「CM大賞」にもゲスト出演したくらいの有名人です。こんどもきっと「スーパー○□しろ!!」とかいってくれるに違いありません。いや、しろ。いえ、して下さい。個人的なお願い。

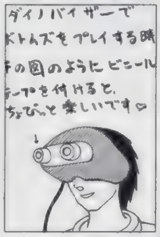


▲島根県 関十兵衛さん：ライダーを超えられるでしょうか？



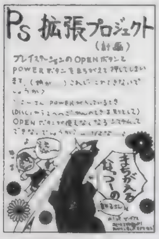
◀愛知県 コウスケさん：変な形良いですよね。耳付き。

▲徳島県 大和飛鳥さん：欲しい！ と言う声が聞こえてきます。



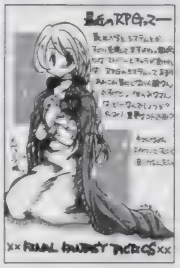
▲茨城県 ゾゴック命さん：楽しそうですが、虚しそうです。

◀鳥取県 ごちそうさん：そして「3」も出ますと。これでキマリ？



▲新潟県 神倉呼久さん：押し間違えを無くす方が速いような……。

▲北海道 香月りんさん：平気みたいですね。どんなでも。



◀神奈川県 いずみととさん：システムも充実してるに越したことは……。

他機種のことも話したい

何やら思い立ち、4月はゲームをいっぱい買いました。でも、プレイする時間もそうないので進みません。とりあえず、『F&完結編』を進めないといかんようです、個人的に……。（ち）

パソコン 楽しみにしていた『アドヴァンスド大戦略98』ですが、売り切れのようです。まぁその内手に入れて、校了中にでもプレイすることとします。積極的に探そうとしないので見つからないだけのような気もしますけどね。まぁ、その前にメモリとディスプレイ（壊れたので）を何とかしなければ……。ディスプレイはあんまり使わない内に壊れたので、ちょっとしゃくです。重い上に邪魔なタダの箱です。その上、修理に出すにしろ捨てるにしろお金を取られる始末。どうしましょう？

SS① 4月は結構買ったので、あとは未購入の気になる作品をゲットするのが当面の目標。なくならない内には何とかしたいなと思います。でも、しばらくは「完結編」とか「ギレン」、「ガングリフォン2」、「セイヴァー」、「サクラ2」、「センチ」を何とかしなくては……。まぁ最初の4本くらいしか当面は遊ばないような気がします。そういえば、「ルナ2」も7月にでますな。メガCD版が好きだったので、今回も買いかな？ でもSS版の「1」は開封すらしていません。

SS② 近場で欲しいソフトは、あとは「ラングV」と「ポケットファイター」位ですかね。ただ「ポケファイ」はPS版が先に出るので、そちらでも良いでしょう。PS版のデキはかなりいいので文句はありませんね。『プリゆめ』も、きっとパソコン版の方がいいような気がしますでもないようなって、いいかげんです。かなり。

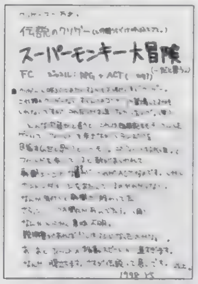
その他 N64は……ということで……。で、GBが大分売れているようで、ついにカラー化ですか。でも、携帯系ゲーム機はあまり興味ないから、手を出さないことでしょう。なにか、すごく気になるソフトが出ない限り……。『ポケモン』くらいじゃ動きません。これは断言できます。「スパロボ」ならちょっと考えます。以上。

クソゲーマー万才

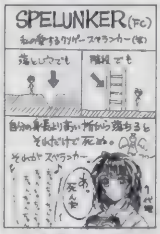
忙しいけど、マメにゲームしてます。家に帰っても寝ずにゲームしてるからトホホです。おかげで『スパロボ完結編』も終わりました。（う）

6月にPSで発売される「リアルバウト餓狼伝説SP」は、個人的になかなか楽しいと思うのです。でも誰も一緒に遊んでくれません。超必殺技のコマンドが出しやすく変更されていたり、新キャラも増えていたり（ネオ・ジオで新しく発売された最新作「リアルバウト餓狼伝説SP2」には隠しキャラとして出てるみたいですが）と、いい感じにアレンジされていると思うんですが……。みんな「KOF」しかやらないのかなぁ。そういえばアーケードで「ストZERO3」が登場しますねぇ。

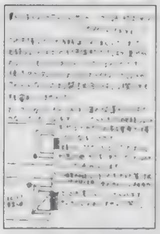
楽しいですなぁ「スパロボ完結編」。私はスーパーロボット系で始めて、地上→ポセイダルルートに進みました。おかげでフルアーマー百式とロザミィを仲間にできませんでしたが、○○○○と○○○○○（←まだ、規制らしいので伏せ字）を仲間にできたので良しとしましょう。今度はリアルロボット系で始めて、今「F」の終盤です。やはりスーパー系の方が主人公も強いし、楽なような気がします。それにしてもガンバスターは強すぎ。セティやロフはもちろん、ゼゼーナンまで一撃とは……（まぁ、「奇跡」を使いましたが）。もう、アムロもショウもいらないって感じです。続編が発売されないかなぁ。PSでもいいです。今度はシャッフル同盟も登場させてください。

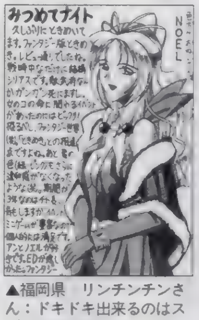


▲山梨県 早崎い一すさん：目的が判らないのが辛いですよね。

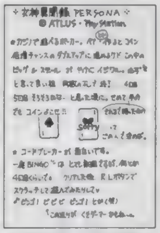


▲兵庫県 かいなつおさん：ソレをやりこむのが時代でした。

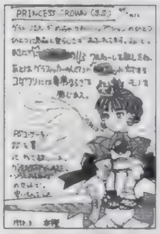

▲山口県 龍飛さん：みんな同じ様な顔なのが……。



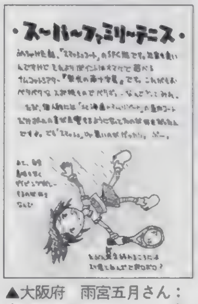
▲福岡県 リンチンチンさん：ドキドキ出来るのはスゴイですよね。



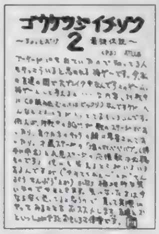
▲富山県 十月若依さん：しょうがないですよ。それがギャンブル。



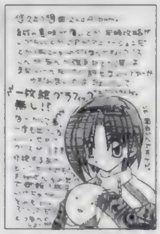
▲愛知県 本桜義人さん：キレイですよね。続編とか？

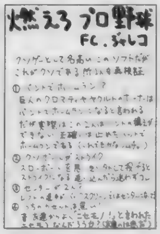


▲大阪府 雨宮五月さん：良くできてましたよね。主人公弱かったですが。

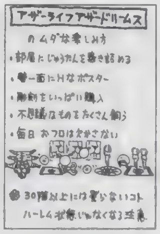


▲宮城県 ロボこおろぎさん：対戦中に読み込みはギャフンでした。

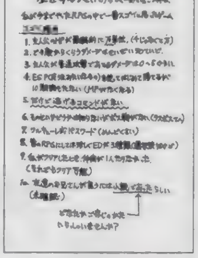

▲秋田県 麻坐薄荷さん：かなりトホホですよね。これは。



▲北海道 悠宗樹さん：本当なんですよねぇ。マジメに。



▲富山県 いわきゆーしさん：ソレはソレで楽しそうです。



▲大阪府 クラゲ2号さん：有名ですよね。このソフトも。伝説です。

まんが／埼玉県 オコジョ（笑ってくれてる…ボクはーんてーきにしんどいです）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

栃木県に実在する名門ゴルフコースをリアルに再現した3Dゴルフゲーム、『ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部』の発売を記念して、ゴルフクラブ「タイトリスト・975Dチタンドライバー」やオリジナルテレカなど豪華賞品が当たるクイズキャンペーンを実施している。詳細は下記の通り

・問題

「ジュンクラシックC.C」「ロペ倶楽部」の2コースに存在する、以下の形をしたバンカーが、それぞれどちらのコースにあるかを答えて下さい

1.3羽の親子アヒル
2.アルファベットの「G」
3.数字の「1998」

・応募要項

官製ハガキに、クイズの答え（すべての番号とコース名を記入のこと）と住所・氏名・年齢・電話番号・性別を明記の上、下記宛先まで送付のこと

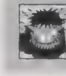
・宛先

〒465-0047
愛知県名古屋市名東区[illegible]10番地
株式会社ティー・アンド・イーソフト ハッピーカム係

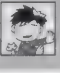
・締め切り

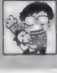
6月30日必着

▲締め切りはまだ先なので、じっくりゲームを楽しみながら見つけよう


■魔王31才ビキュ：爆裂バカ元締め　職業ムダ使い　今回はビキュ。大ゲーム好き好きバカ。

■犬ビキュ：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ彼。今回もちゃんと原稿上がりました。


■バオウ中里ビキュ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。しかし今回も「完結編」でボロボロ。


■ほやへ田島ビキュ：卑劣なゲームプレイなら天下一。ＧＷは何してたん？　Ｈゲー……トホホ。

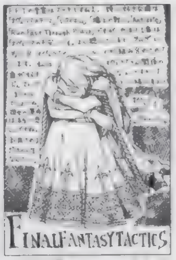
奴隷の趣味

人は……趣味さえあれば生きていける、ようないけないような。ということで趣味は大事ですよね。ツライ現実も趣味さえあれば……。というかバランス取っていきましょ。（魔）

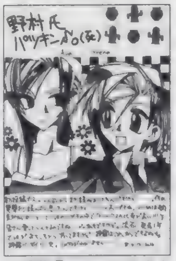
「私の趣味は自爆覚悟で突っ込んでいくことです。とりあえず、「コイツ変なヤツ」と思われてもかまわない！　っていう心構えで、知らない人の中へ入っていきます。電車の中とかマクドナルドなんかで、ちょっとでもゲームの話をしていたら、話しかけちゃいます。まあ、大抵はこいつ変って顔をされますが、中には仲良くなって、友だちになっちゃった人もいます。出会いは結構関係ないですから」東京都　カンドーさん：

こりゃスゴイです。ちゅーか、オレバリバリの人見知り屋さんなので、こんなコトは絶対に出来ません。というか街で突然話しかけられても退いちゃうし。でもちょっと羨ましいです。学生の時も大抵１年間くらい大人しかったし（笑）。まあ、この辺は人によって違うんで、その人毎の友だちの作り方があって良いんだけどね。百人の友だちより１人の親友の時もあるし……って慰めとこう。オレ。

◀ーと、いうわけで彼は今　南極の親善大使として私と共にいる。

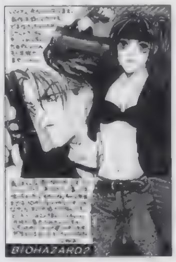


▲宮城県　フォレストさん：ファイトです。それだけ強くなりますから。


▲千葉県　Ｃ・かるきさん：金髪はやっぱり良いんでしょうか？

▲新潟県　早乙女志乃さん：２人ともお付きの人がいますし。

▲千葉県　柴田恭子さん：ＳＬＧとしてもチャンとしてます。



▲千葉県　Ｎ・Ｏさん：感動できるのなら怖いのも乗り越えますよね。

▲茨城県　Ｑ太さん：ＡＣＴが辛い人には厳しいですよね。

▲大阪府　雛瀬ユキさん：リンスは流さないと髪が傷みます。

▲大阪府　タカハシヂュンさん：ありますね。手のひらで遊ぶボク。

◀山口県　霧葉みしでぃあさん：とにかく顔が出てれば……ねぇ　まあ、デザインなので仕方ないですが

◀北海道　ＴＯＭＹさん：ＡＣＴなので、チャンと動いてくれないと悲しいです。カッコイイのに。

◀大阪府　氏神織人さん：人でないキャラ勢ぞろいです。

◀茨城県　小見幸子さん：かなり気忌そうですよね。

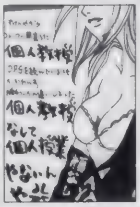
◀滋賀県　ごぢうりさん：まあ、彼女はばっちりです。

◀宮崎県　禄丸祐麻さん：泣けますよね。本当に。

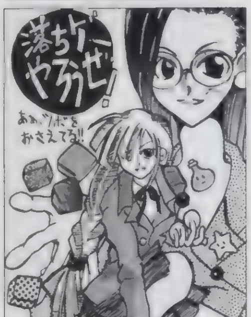
◀山形県　週末の怪人さん：悲しい……。続でしょうか？

◀岡山県　みいこさん：その息子の物語でしょうか？

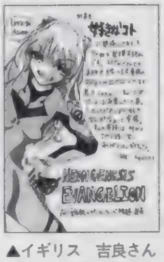
◀山口県　なっちんさん：気にしてる人多いです。



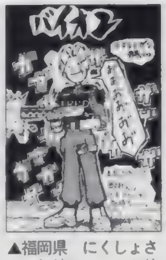
◀岐阜県　そして僕らは悪魔になったさん：ソレ狙いです。



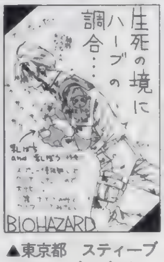
◀高知県　真崎桐夜さん：押さえてますか？　ってことで勢いで買っちゃって下さい（笑）　買え買えってちょっとうるさいですけど……売れないと……。



▲イギリス　吉良さん：まあ、「好き」の気持ちは大事ですよね。

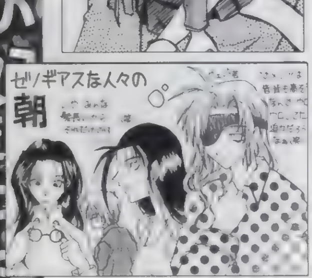


▲福岡県　にくしょさん：気持ちいいから使いますよね。

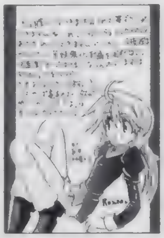


▲東京都　スティーブンさん：ゴリゴリしておかないと。

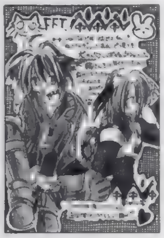
▲山形県　十河さん：ガンバって下さい。レベルアップです。



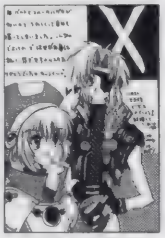
◀富山県　サクマ式さん：確かに、四畳半には置いておけません。ウダウダと


▲岡山県　樹宮匡平さん：やりすぎは毒ですから　要注意です。

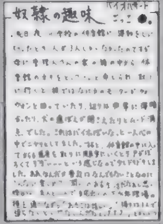
▲埼玉県　あまねし涼さん：ＴＶはＯＫなんですが……。



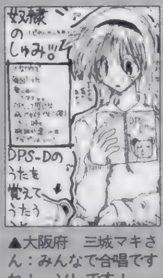
▲山口県　霧葉みしでぃあさん：まあ、かわいければどちらでも…。



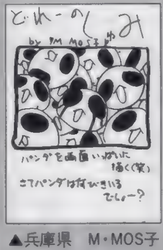
▲福井県　天竜雨傘さん：どうなったんでしょうねぇ？



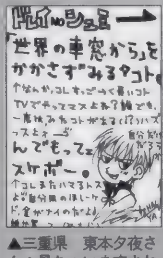
▲大分県　白犬さん：そういう環境って良いですよね。



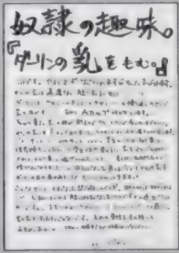
▲大阪府　三城マキさん：みんなで合唱ですね！　ソレです！



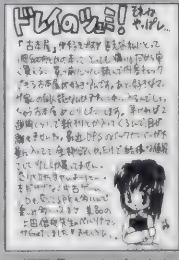
▲兵庫県　Ｍ・ＭＯＳ子さん：パンダ描きが趣味。猫は？　犬は？



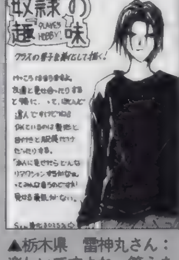
▲三重県　東本夕夜さん：見ちゃいますよね。結構。リアルですし。



▲愛媛県　紫暮蒼子さん：乳モミは気を付けないとです。



▲福岡県　いちがやまみさん：ムダなく使わないといけません。



▲栃木県　雷神丸さん：楽しいですよね。笑えます。

いうことを忘れます（続編かと思った）。今回も懲りずにクリスを育てていたのですが、レベル55で力つきました。せめて2回移動できるまで……と思ったのですが、登場キャラが多すぎます。このゲームって機体を乗り換えてもちゃんと攻撃名をしゃべったりするのがいいですなぁ。セシリーやフォウのファンネルがなかなかよい。では、クリスも？　と思い乗せ変えてみましたが、よく考えたらニュータイプじゃないのでダメでした（「第4次」のときにも同じ失敗をしたのに）。どうでもいいけど「エヴァ」のアスカって何故、命中系の精神コマンドを持っていないのでしょう？　シンジもレイも「集中」あるのに……。ちょっとズルイって感じ。まぁ、「努力」があるから良しとしましょう。続編が出るときはセシリーとクリス、ルー、アムの顔グラフィックも変わるように（ダメージを受けたときとか）してください。何か寂しいです（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききゲボ：相変わらず「南総里見八犬伝」。今日来るっていったのに来ません。もう午前2時。

■さとちービキュ：オレも「ふぁんふぁんファーマシー」のハンコが欲しいです。くれ。

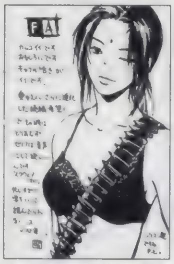
■ちくちりビキュ：皮肉を言うのが大好き。GWはゲーム三昧のハズがアキバ通い？ 混んでた？

■平吉ビキュ：体調か悪かったの？ せっかく休みだったのに…ちゃんと遊んだ？

「微熱少女」以来、小鳥さんたちのさえずりを聞くのが好きな(う)です いや、どうも「センチ」のアニメにハマりっぱなしですいません 何せこのアニメのためだけに、2年近く壊れたまま放っておいたビデオをついに修理に出したぐらいですから。(平)もテレビのケーブルを買ったみたいだし(今までテレビ無しかい)……同類です でも、(大)くんは「晶の話を作り直せ」と怒ってます まぁいいじゃないですかねぇ、外人のおじさんとオーストリア行っちゃっても(やーい)。七瀬優の話もよかったです。何せゲストが三石さんでしたからね(というより三石さんキャラが主役？ エヘヘ)何かミサトさん入ってましたけどまぁいいでしょう そういえばLDも発売されるらしいし うむ、今年はいいことありそうです さて、ゲームでは「完結編」がお気に入り。しかし、登場キャラが増えているので、プレイしているとこれが「第4次」ベースのストーリーと

▲神奈川県　想あたみさん：PS版はアニメが長いです。1回は必見。

▲三重県　乙坂君比古さん：やってみて下さい！ かなり作れますよ。


▲大阪府　昭直利さん：どんな感じになってるんでしょう？ 実際は。

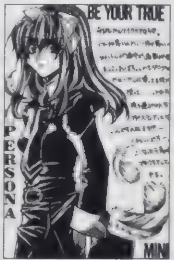
▲大阪府　わたなべつとむさん：方言あると楽しそうですけどねぇ。

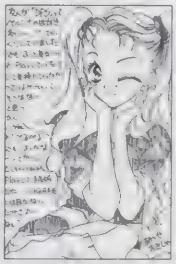
▲新潟県　RATAさん：慣れれば楽しいんですけど……難しいですよね。

▲東京都　山師さん：お部屋が欲しいですよね。小人さんの

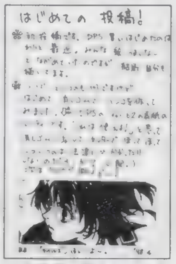
▲大阪府　八瀬ななみさん：自由自在に操れないと……悲しいですよ。

▲鹿児島県　さうりさん：男子はドキドキしていることでしょう。


▲広島県　寿々さん：運も関係してくるペルソナクリアへの道。


▲京都府　檀月子さん：多いですよね。それだけ深く人気なワケです。

▲大阪府　成頼祥雄さん：自分ともう一人の自分。勝つのは？

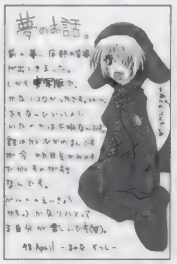

▲広島県　響るりりさん：自分で楽しむ分には大丈夫です。

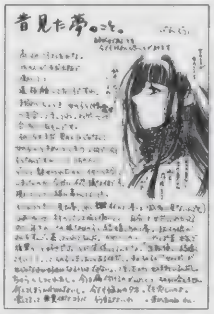
▲群馬県　拝卯月さん：入ってるようですよ。アレンジ版もありますし。

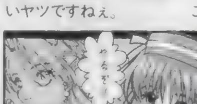
▲埼玉県　民井実佐さん：オレ様です。というか他にいないです。

▲茨城県　深野樹里さん：頭……平らだったら怖いですよね。

▲大阪府　クラゲ2号さん：どちらのシールも濃いヤツですねぇ。


▲東京都　龍神那蒼志さん：実写って……会ったことが（笑）？


▲愛媛県　紫暮蒼子さん：何となく北風と外灯が似合う感じです。ちょっともの悲しくて……。年をとっても変わらないですよ。

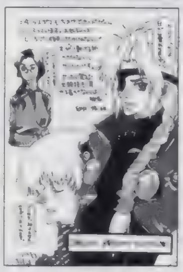

◀愛媛県　むにゃんさん：ソレはソレで楽しそうですよ。期待して待っていましょう。デキ良いといいですねぇ。

▶徳島県　浅薙柚梛さん：アクセスさえなければ楽しいゲームなんですけど。ちょっと多すぎデス。テンポって大事だと思うんですが。

◀東京都　クリヤマさん：まあ、1年経ってもクリアしてないとかザラです。

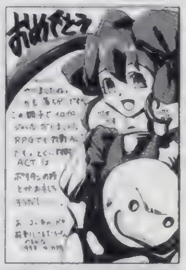
◀岡山県　のぶすけさん：舞ちゃんのギリギリ感が人気の秘密なのです。

◀東京都　亀屋江森さん：黒妖精はいい加減でカワイイですよね。


◀東京都　卯月渉さん：確かに。その辺の不満はありますよね。

◀北海道　TOMYさん：主張しない主人公が一番カッコイイのがRPGです。

◀東京都　パー子さん：やっぱり最高の忍具はしびれダンゴ。


◀新潟県　かなたさん：たくさんいただきましたが殺到って程じゃ……。

◀愛知県　本樫義人さん：彼女サービス少ないですしね。妖精さん。

▲兵庫県　YASさん：返してこないと。向こうでも使いますから。というかよく借りて来れましたね。何となく似てるから？

▲大阪府　杜蓮司さん：でも操作はジョイスティックの方が楽なんですよね。トホホです。10連コンボとか……。

最後に奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい！ 見事当たった人はスゴク誉められます

ハガキにかけます。命がけ。

ハガキって単語を何度も言っているとハガキハガキハガキハガケンジノーガキシブガキってなります。やっぱり私も魔女っコの端くれですから、地味にそれとなく呟くと魔法効果が現れたりします。一定時間防御力UPとか、一定時間無敵とか。でも毎日の生活の中に戦闘は含まれていないのでほとんどムダ発動です。まあでもたまにスピードUPがかかることもあるので、そんなときはハガキを描いてます。1時間で5～6枚描けて便利です。で、送ります。

電撃PlayStation

VOL.75 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P163のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月11日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.72

①「お嬢様特急」ポスター
遠藤博明(千葉県) 斉藤裕紀(宮崎県)
高橋宏美(宮城県) 子杉一良(新潟県)
平井大輔(京都府) 藤本浩(兵庫県)
池田義夫(千葉県) 高木茂(千葉県)
鈴木洋介(福島県) 大貫憲一(山形県)

②「お嬢様特急」テレカA
末宮亜紀(静岡県) 古川浩美(埼玉県)
岡玉憲正(大阪府)

③「お嬢様特急」テレカB
小島裕貴(京都府) 遠藤豊(香川県)
米倉弘夢(三重県)

④「ブシドーブレード弐」卓上カレンダー
津崎絵里香(大分県) 新崎晴美(宮城県)
木戸久実(広島県) 立川輝男(兵庫県)
関史絵(東京都) 入江直哉(滋賀県)
三ツ谷葵(三重県) 吉田英子(福岡県)
足塚孝子(山梨県) 赤石真梨子(香川県)

⑤「ブシドーブレード弐」テレカ
伊東秀(秋田県) 石田一広(長野県)
舟川育子(愛知県) 倉部正彦(東京都)
槌水清彦(宮城県)

⑥「ダブルキャスト」体験版
熊田史明(宮城県) 中田俊紀(広島県)
因幡諭(東京都) 山口寿雄(福岡県)
原田大介(福岡県) 長田幸宏(高知県)
名執マミ(長野県) 海老原淳(新潟県)
武田駿介(新潟県) 田中広昭(山口県)
その他10名

⑦「ずっといっしょ」ポスター
小笠原博(埼玉県) 石塚和宏(大阪府)
有田光照(鹿児島県) 石井悠香(埼玉県)
深島直子(高知県)

⑧PSソフト「スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♥ナイトメア」
中島秀典(佐賀県) 岡崎裕香(山口県)
谷芳弘(三重県)

⑨PSソフト「Gダライアス」
山下憂子(東京都) 小川和樹(福島県)
後村勇希(青森県)

⑩PSソフト「個人教授」
安田泰弘(神奈川県) 織田克昌(北海道)
藤沢達也(長野県)

⑪PSソフト「ボンバーマンウォーズ」
瀬田渚(静岡県) 山内麻子(京都府)
小田悟(山梨県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[緊急特報] FINAL FANTASYⅧ②[特報]BRAVE FENCER武蔵伝③[特報]新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ④[特報]バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」⑤[特報]センチメンタルジャーニー⑥[特報]ドキドキ プリティリーグ 熱血乙女青春記⑦[特報]時をかける少女⑧[特報]猫なカ・ン・ケ・イ⑨[特報]ゲッP-X⑩[特報]CRISIS BEAT⑪[特報]落ちゲーやろうぜ!⑫[攻略]鉄拳3⑬[攻略]双界儀⑭[攻略]みつめてナイト⑮[攻略]悠久幻想曲2nd Album⑯[攻略]ギルティ・ギア⑰[攻略]カウボーイビバップ⑱[RPG]スターオーシャン セカンドストーリー⑲[RPG]どきどきポヤッチオ⑳[RPG]火星物語㉑[G]ダブルキャスト㉒[G]季節を抱きしめて㉓[G]ヒロインドリーム2㉔[G]お嬢様特急㉕[G]To Heart㉖[G]ゆうわくオフィス 恋愛課㉗[新作]影牢～刻命館 真章～㉘[新作]メタルギア ソリッド㉙[新作]実況パワフルプロ野球 '98開幕版㉚[新作]ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3㉛[新作]マクロス DIGITAL MISSION VF-X2(仮)㉜[企画]エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～㉝[連載]DPSソフトレビュー the DEEPER㉞[連載]電撃PSコロシアム㉟[連載]4色奴隷㊱[連載]電撃プレイクエスチョン㊲[連載]ウラワザデータベース㊳[連載]双界儀はじめて物語㊴[連載]電撃コラムス㊵[連載]PSの奴隷㊶[連載]NEXT WAVE?㊷[連載]電撃ランキングステーション㊸[連載]電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション75号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか? 購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D (Vol.39) ②D2 (Vol.48) ③D3 (Vol.53) ④D4 (Vol.58) ⑤D5 (Vol.63) ⑥D6 (Vol.68) ⑦D7 (Vol.73)

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション75号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 75号の読者に贈る 読者プレゼント Vol.75

『大運動会』オリジナルグッズ♥

（提供：インクリメントP）

1 あかり目覚まし時計 3名

▲寝ぼけたあかりが起こしてくれる、とってもレアな時計。

2 ピンズセット 3名

▲SDキャラがかわいいピンズセット。8個入りだ！

3 アートフレームテレカ 3名

▲使うのがもったいない、ケース入りのテレカ。

4『プチカラット』ポスター 5名

▲アーケードでもおなじみ「プチカラ」。12人のキャラが入った特大ポスターだ。

（提供：タイトー）

5『オレっ！トンパ』テレカ 5名

▲敵も味方もコミカルな、「トンパ」の非売品テレカ。

（提供：ウーピーキャンプ）

「鉄の料理人 クッキングファイター好」グッズ

6「好」色紙セット 1名

▲豪華声優陣の色紙をドーンと一名様にプレゼントするぞ!!

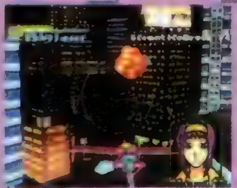
7「好」わりばし 10名

▲「好」らしいグッズ、わりばしを10本セットで。

（提供：日本一ソフトウェア）

PSソフト 各3名

もうすぐ梅雨の季節が到来。うっとうしい雨の日も秀作ソフトと過ごせば、気分は一気に五月晴れ!!



8 カウボーイビバップ

▲TVアニメも人気放映中の3D・STG。多彩な攻撃方法と派手な空中戦が魅力だぞ。

（提供：バンダイ）

9 闘神伝 カードクエスト

▲カードゲームになった「闘神伝」のシリーズ最新作だ。

（提供：タカラ）

10 鉄の料理人 クッキングファイター好

▲新しいタイプの格闘ACT。料理の腕で勝敗が決まるのだ。

（提供：日本一ソフトウェア）

11 双界儀

▲独特の世界観が魅力のA・AVG。個性的な登場人物にも要注目だ。

（提供：スクウェア）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.78（6月26日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当落・審査に関係ありません。正確にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
予約キャンペーン6月1日開始
初回生産分を狙う君に!
予約した君に!
生徒手帳
私立霞ケ浦高等学校
生徒手帳
生徒手帳カバー
アドレス帳にもなる「生徒手帳」がオマケでついてくるネ!!
定期入れとしても使える「生徒手帳カバー」を先着順でプレゼント!!
ドキドキ プリティリーグ
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記
期間中にプレイステーション専用ソフト
「ドキドキ プリティリーグ～熱血乙女青春記～」
を予約すると、生徒手帳カバーをプレゼント!!
商品の初回生産分に封入されている
私立霞ケ浦高等学校生徒手帳とセットで手に入れよう!!
1998年8月開幕(発売予定) CD-ROM 3枚組 予価 5,800円(税別)
©XING 1998
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108-0014 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636(ユーザーサポート番号)お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。
http://www.mars.dti.ne.jp/~exingall/
※一部予約を取扱っていない販売店もあります。また、実施時期が販売店により、異なる恐れがありますが、その際はご容赦ください。
※景品がなくなり次第終了させて頂きます。詳しくは、店頭までお申し付けください。
※デザインは若干異なる場合があります。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

DENGEKI SOFT STATION SUMMER Edition

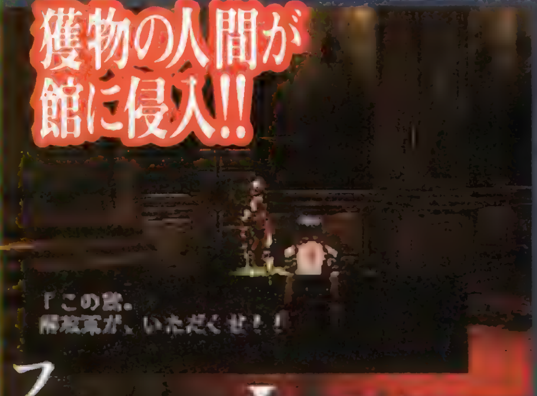
電撃ソフトステーション

初夏の特大版

- 影牢～刻命館 真章～
- メタルギア ソリッド
- 実況パワフルプロ野球'98開幕版
- ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3
- マクロス DIGITAL MISSION VF-X2
- 封神演義
- 私立ジャスティス学園 etc…

イラスト／鈴城芹

ゲームの流れに沿って、前作との違いと新しい要素を徹底チェック!!



豊富なトラップを使って侵入者を倒すという基本のコンセプトは、前作の「刻命館」から変わっていないものの、システム面では多くの変更点が見られる『影牢』。今回はゲームの流れにスポットをあてながら、前作との違いを徹底チェック！ トラップACTとして一段と洗練された、このゲームの魅力に迫っていくぞ。ユニークな序盤のストーリー展開にも注目だ

▲さまざまな思惑を胸に、館を訪れる人間たち

▲システムの大部分が改良され、アクション性もアップしている

◀デュアルショックを使えば、振動の演出でゲームがさらに楽しく！

ゲームの流れ

基本的なゲームの流れは、前作とほとんど変わっていない。なお、チャートにはないが、各シナリオの最初にはオープニングシーンが入る。

❶ 作戦モード

侵入者のチェックやデータの管理など、作戦モードで戦闘の準備を整えたら、いよいよ侵入者の登場シーンへ。

❷ 侵入者登場シーン

❸ バトル開始

登場シーンのあと、侵入者たちは正面玄関から館に踏み込んでくる。いよいよ戦いの始まりだ！

❹ バトル終了

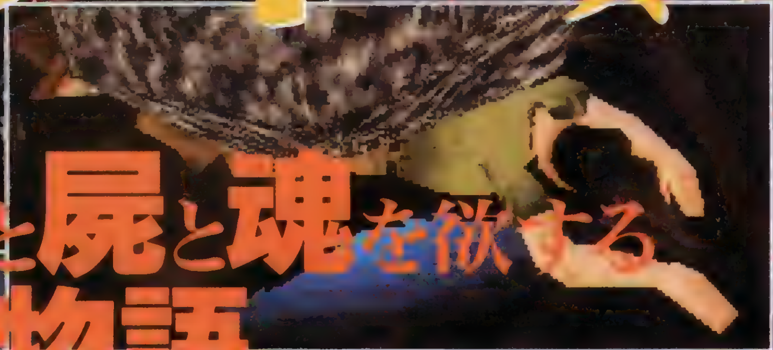
新たな侵入者が現れた場合 → ❶ 作戦モードへ

シナリオに登場するすべての侵入者を倒した場合

❺ 次のシナリオへ

ファン待望の続編『影牢』の魅力を大公開!!

影牢 刻命館 真章



100の血と屍と魂を欲する少女の物語

新たな舞台設定のもと、再び凄惨な物語が繰り広げられる『影牢～刻命館 真章～』。今回も物語とシステムの両面から、その秘密に迫るぞ！

ACT 影牢 ～刻命館 真章～	7月(予)
	▶¥5,800(予)
	▶テクモ
	▶MC(1ブロック)、DS

① 作戦モード

侵入者の特徴を調べたり、トラップを改良したりなど、さまざまな戦いの準備をする作戦モード。前作では戦闘中でも自由にこのモードに入れたが、『影牢』では侵入者が館に踏み込んでくる直前にのみ、自動的に作戦モードに移る。戦闘が始まったら、もう作戦モードには戻れないのだ。なお、本作では、館の増改築の要素はなくなった。

▲セーブ、ロードやデータ管理も作戦モードで実行できる。戦闘に入る前のセーブは基本になりそう。

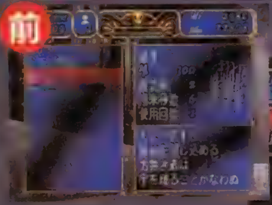
▼侵入者たちの能力を把握して作戦を練れば、戦いを有利に[illegible]

▲まず最初に、館に侵入した人間の数をチェック。ほとんどの場合、敵は複数で踏み込んでくる。

CHECK POINT 1

侵入者の特徴をチェック!

館に踏み込んでくる侵入者たちには、それぞれに細かいパラメータやプロフィールが設定されている。作戦モードでは、戦闘を始める前にそれらを詳しくチェックすることができるぞ。敵の実力を見ながら、どう戦うかをじっくり考えられるのだ。



▲前作では、新しいトラップの開発にはワールと呼ばれる資金が必要だった。はたして『影牢』では……？

▼強い人間に対しては、強力なトラップでないと太刀うちできなかったのだ。

CHECK POINT 2

トラップを改良してバトルを有利に

侵入者を倒すために必要不可欠なトラップは、より高い効果を発揮できるよう、作戦モードで改良することができる。改良する方法などの詳しい内容についてはまだわかっていないが、展開を大きく左右する重要な要素であることは間違いないぞ。

敵対する人間たちのクラスを紹介!

館に侵入してくる人間たちはクラスによって、能力的な特徴や攻撃方法などが異なる。ここでは現在判明しているクラスとその特徴を、詳しく紹介するぞ。

●村 人
[illegible]たやすく倒せる相手だ。[illegible]

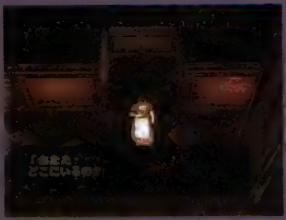
●戦 士
[illegible]つに近づけない相手だ。

●グラッシャー
動きは戦士よりもトロいが、ハンマーで繰り出す一撃は超強力。並外れた体力[illegible]

●騎 士
[illegible]

●弓使い
[illegible]放つ嫌な敵。ほかの侵入者と同時に[illegible]非常に[illegible]

② 侵入者登場シーン



▲侵入者それぞれに、深いバックグラウンドがある。

作戦モードを抜けると、戦闘が始まる前に、侵入者が館に踏み込んでくるシーンが挿入される。このシーンを見れば、彼らの目的や性格などを知ることができるぞ。前のシナリオで殺された友人の仇討ちなど、人間たちはさまざまな思惑を胸に館を訪れる。思わず感情移入して、倒すのをためらってしまうかも？

CHECK POINT

敵は2重3重の波状攻撃をしかけてくることもある!!

シナリオによっては、敵が何人かずつに分かれて、時間差で館に踏み込んでくることもある。その場合、最初の侵入者たちを全滅させると、作戦モードをはさんですぐに次の戦闘が始まるぞ。

気になる『影牢』のストーリーを先取りしてチェックするのだ!!

前作とのシステム的な違いと合わせて、もう一つ気になるのが新たな世界観と舞台で展開されるストーリー。ここでは、現在公開されているゲーム序盤の3つのシナリオを、世界観やオープニングと一緒に紹介するぞ。前作のそれに負けず劣らずダークな雰囲気を感じさせる『影牢』のストーリーは、最初から凄惨な様相を見せる。そのショッキングな幕開けを、一足早くチェックしよう！

『影牢』の世界観は？

寿命を持たず、病気に侵されることもない。殺されないかぎり、永遠に生きながらえる種族"刻人（ときびと）"。『影牢』の舞台となるのは、その刻人と人間が共存する世界だ。刻人は、優れた英知によって人間よりも高度な文明を築いており、人間は刻人に対して羨望の想いを抱いている。それゆえに、刻人の秘密を探り永遠の命を得ようと、人間たちは刻人の館を狙うのである。

刻人に育てられた人間の少女

ミレニア

[illegible]

©TECMO,LTD.1998 ※「前」と書かれた写真は前作「刻命館」のものです。また、「影牢」の画面は開発中のものです。

③ バトル開始

プレイヤーキャラが画面に表示されて、敵の攻撃をかわすアクション性が付加されるなど、さまざまな変更点が見られる『影牢』の戦闘システム。特にトラップに関係する部分には多くの新要素が追加され、操作感覚は前作とかなり異なっているのだ。そのほかにも戦闘システムには押さえておきたい目新しいポイントが盛りだくさんだぞ。

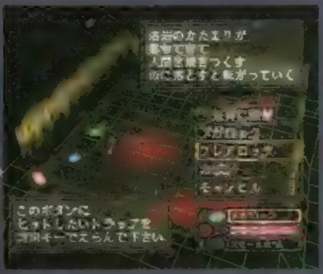
●3つのトラップを設置して侵入者を迎撃!

今回のトラップは、天井、床、壁の3つのポイントに設置できる。天井のトラップは△ボタン、床のトラップは×ボタン、壁のトラップは□ボタンと、それぞれ作動させるボタンも異なるぞ。そして、各ポイントのトラップは1つの部屋にそれぞれ1個ずつ設置できるのだ。

CHECK POINT 1

トラップの設置と作動のシステムは大きく変化!!

前作では作戦モードに入らないと、戦闘フィールドにトラップを設置することはできなかった。しかし『影牢』では、戦闘中であればいつでも必要な場所に、トラップの設置が可能になったのだ(逆に作戦モードではトラップを設置できない)。



またトラップ自体も使い捨てではなくなり、ゲージが溜まれば1つのトラップを何度でも使用できるぞ。

◀トラップを作動させると画面右下のゲージが空になり、そのトラップはゲージが溜まるまで使えなくなる。ゲージがMAXになれば、また使えるようになるぞ。

CHECK POINT 2

館の内部にある部屋がバトルの舞台!

『影牢』では館の増改築の要素がなくなったため、戦闘は館の内部にある、さまざまな特徴を持つ部屋で繰り広げられる。今回の戦闘では、それぞれの部屋の特徴を把握して、どの部屋なら有利に戦えるかを見極めることが重要だぞ。ここでは戦いの舞台となる部屋の一部を紹介しよう。

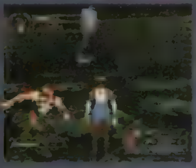
◀部屋をつなぐ通路上では、トラップを設置できない。移動専用だ。

ROOM 1 エントランスホール

侵入者たちが踏み込んでくる、正面玄関の大広間。階段と倒れる柱がある。スペースが広く余裕を持って逃げ回れるため、戦いの場としては最適。

ROOM 3 物置部屋

とても狭いスペースに多くの荷物が詰まれているうえに、部屋の中央を巨大な振り子のフックが往復している。戦闘にはあまり向かない。



ROOM 2 祭壇の部屋

部屋中を水路が走り、祭壇には"回復のルーン"がある。また、そこかしこの壁から槍が突き出てくるので、壁際を歩くときには注意が必要。

ROOM 4 拷問部屋

ノコギリ、振り子の刃、電気イスが置かれている広い部屋。敵をおびきよせれば自滅してくれるかもしれないが、ミレニアにとっても危険な場所。

CHECK POINT 3

トラップの連携で大ダメージ

天井、床、壁の3ヵ所に設置できるトラップは、それぞれ別のボタンによって作動する。このため、複数のトラップを時間差で作動させて連携攻撃を組み立てることができるのだ。連携のバリエーションは実に多彩だぞ。

▶床のトラップで敵を足止めするのが、連携攻撃の基本。動けなくなった敵を天井と壁のトラップで攻撃する。

▲時間差で設置したトラップが見事に連携! コンボ数とトータルのダメージが画面に表示されるぞ。

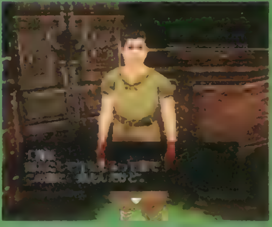
プロローグ

物語は、刻人の王であるエクリプスに、ヨカルという名の刻人が謁見している場面から幕を開ける。"再び人間を狩るときが来た"とヨカルに告げるエクリプス。彼はその役目を果たす者に、ヨカルが育てている人間の少女、ミレニアを指名する。そして、ミレニアの戦いが始まる…。

▲ミレニアに(…)はエクリプスの命令に異を唱えるが…。

第1話「無垢の少女」

人間でありながら刻人のヨカルに育てられ、その思想を学んだミレニアに、ヨカルは"100の人間の魂を集めれば、晴れてお前を刻人として迎えよう"と告げる。そのとき、館にダールという名の村人が訪れた…。



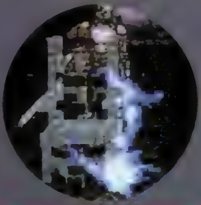
▲ヨカルにだまされ、館を訪れる村人(…)が最初の犠牲者に…

CHECK POINT 4

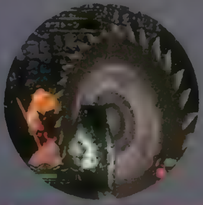
戦略に幅を持たせるさまざまな"仕掛け"が登場!!

プレイヤーが設置するトラップ以外に、巨大な振り子の刃や電気イスなど、館の中には数多くの仕掛けも用意されている。これらの仕掛けをトラップと合わせて活用すれば、より効率よく侵入者をしとめられるぞ。振り子の刃の軌道上で敵を足止めしたり、敵を突き飛ばして電気イスに叩きつけるなど、プレイヤー独自の発想で仕掛けを役立てられるのだ。

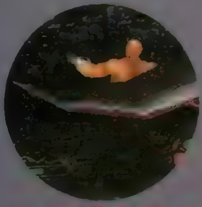
◀[illegible]



電気イス



ノコギリ



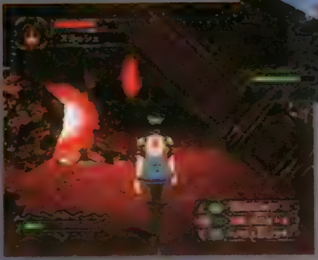
振り子の刃

ヤリ

CHECK POINT 5

地形を活用すればトラップの威力倍増!

階段や木箱といった、館の中にあるさまざまな地形には、トラップの威力を倍増、発展させる働きがある。写真で紹介しているような、地形とトラップの相性の良い組み合わせを考えるのも、戦闘を有利に運ぶ上での重要なポイントだ。プレイヤーの知恵がものを言うぞ。



▲[illegible]トラップを[illegible]全体に効果が広がる。◀トラップを使って[illegible]を押し[illegible]することも可能。

CHECK POINT 6

プレイヤーのピンチを救う"回復のルーン"

▲回復のルーンの[illegible]一瞬だ

特定の部屋に置かれている"回復のルーン"は、触れていると少しずつミレニアの体力が回復するというありがたいアイテム。ピンチのときはここに逃げ込めば、態勢を立て直せる

▲ただし、[illegible]

④ バトル終了

館に踏み込んできた侵入者を残らず倒せば、その時点で戦闘が終了する。続けて侵入者が現れた場合は、再び[illegible]モードへ。シナリオに登場するすべての侵入者を倒したなら、次のシナリオへ移る。とりあえずホッと一息だ。

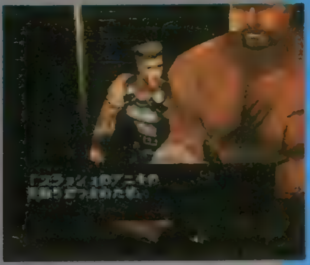
▲[illegible]

●報酬の要素は?

侵入者を倒すことで、何らかの報酬がもらえるのかは今のところまだ不明。前作では賞金やMPがもらえたが……。

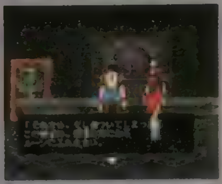
⑤ 次のシナリオへ

[illegible]は[illegible]となって館を訪れ、親友を殺された男は[illegible]館に踏み込む……。各シナリオのオープニングでは、語り口を重ねるほどに広がりを見せる物語の流れが描かれる。



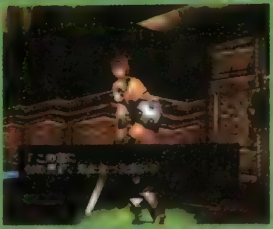
●味方の存在は?

前作の主人公には、わずかだが味方につく人間も存在した。今作のミレニアに、そんなキャラクターが現れるのかも気になるところだ。前作の[illegible]のヨカルが有力か?



▲[illegible]

第2話「帰らずの館」



ダールの妻、リリアは、[illegible]かった[illegible]を[illegible]して、[illegible]のスラッシュとともに館を訪れる。外にリリアを残し、ダールを捜すため館に踏み込むスラッシュ。そんな[illegible]に、ミレニアが[illegible]した。

▲[illegible]

第3話「友情の証」

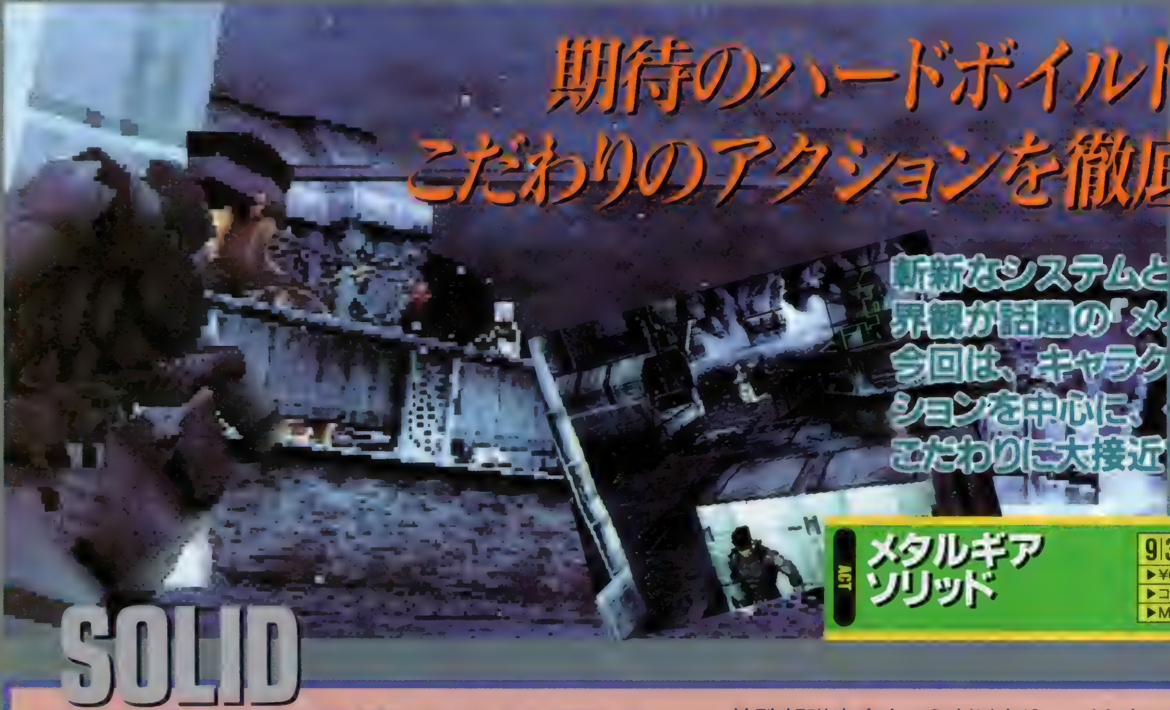
スラッシュが[illegible]ことを知り、[illegible]ガストーンと、子分のラウルは館に乗り込む。そして、スラッシュが殺されたことを知った2人は、怒りのままにミレニアに襲いかかるが……。

▲[illegible]

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

メタルギア ソリッド



期待のハードボイルドACT こだわりのアクションを徹底研究!

斬新なシステムと[illegible]界観が話題の『メ[illegible]今回は、キャラク[illegible]ションを中心に、[illegible]こだわりに大接近[illegible]

ACT メタルギア ソリッド	9/3(予)
	▶¥6,800(予)
	▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

ソリッドのこの動きに注目!

特殊部隊出身というだけあり、ソリッドの動きはすべてが洗練されている。その緻密な動作をチェックしよう!

移動時の姿勢

携帯する武器によって姿勢が変わる

ソリッドの動きの中でプレイヤーがもっとも見る機会が多いのがこのアクションだろう。ソリッドが移動する際、通常は両手に何も持たずに走るモーションをとるだけ。しかし、銃や爆弾を装備することで、銃を構えたり、爆弾を片手に持つなど、視覚的に異なる体勢で走る(移動する)ようになるのだ。そのため、現在どの武器を持っているのかなど、ひと目で確認できるようになっているぞ。この細かい動きの演出で、プレイヤーの感情移入度がさらに高まるだろう。

◀何も装備していない状態で移動した場合、この写真のように両手を脇にそえて走るのだ。

▶短銃であるソーコムを持っているときは、このように銃を前に構えながら走るようになる。

壁を叩く

自殺行為? 敵の注意を引く

ソリッドが壁際に立った状態でとることのできるアクションが、この「壁叩き」だ。戦略的に使えるアクションの1つで、敵をおびき寄せるときなどに使うといい。片手で壁を叩くというシンプルな動作だが、一切デフォルメされておらず、リアリティあふれる動きとなっている。

▲このアクションができるのは、基本的にビハインド視点のときのみである。

ホフク

「しゃがみ」からの動き

戦車の下や狭い通路に潜り込むときに使うのが、この「ホフク」。「ホフク」の前には、しゃがむという予備動作が入る。この「しゃがみ」は単なる予備動作ではなく、大きな箱の裏に隠れるなど、敵の目から逃れる回避アクションとして使うこともできるぞ。さまざまな状況で使用できる、非常に便利な動作になるだろう。

◀片膝をついて待機する「しゃがみ」。物陰に隠れるときに使える。

▶狭い通路に入るときは「ホフク」へ。この状態での移動も可能だ。

タバコを吸う

ソリッドの渋さを演出!?

ソリッドが、危険な作戦であるにもかかわらず隠し持ってきたタバコ。過去に発売されたシリーズにも登場した、おなじみのアイテムなのだ。アイテムで使用すると、ちゃんとソリッドがタバコを口にくわえるぞ。

▲用途不明の謎のアイテムだ!

特報! 7/23(予)発売の『パワプロ98』に『メタルギア』体験版が!

[illegible]

ENEMY

敵のリアクションも秀逸

ソリッドの行く手を阻む敵兵たちは、個々の性格をあらわすように、さまざまな反応を見せる。彼らの動きも見てみよう。

物音を察知

音のした方向を調べにくる

ソリッドのたてた物音に対して敵兵がとる行動がこれ。音を聞きつけると、それを聞いた敵兵の視覚レーダーが赤くなり、物音のした方向に寄ってくるのだ。もちろん、この段階でソリッドが敵の視界に入ると戦闘状態に突入。見つからなければ、そのまま探索を続けることができるぞ。なお、敵は物音を聞きつけたときなどに、セリフを発するようになっている。画面情報以外にも、音声によって敵の状態を把握できるようになっているのだ。

▲水溜まりの上を通る。すると水音が発生し、敵に感づかれてしまう。

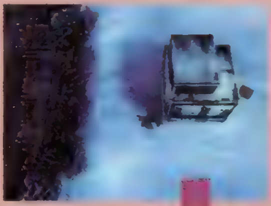
▲音に気づいた敵兵。セリフをしゃべり近づいてくる。

▲ソリッドを発見できなかったときは、ふたたび元の位置へ戻っていく。

足跡を発見

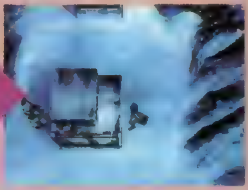
足跡が続くかぎり追跡するぞ

ソリッドが雪の上を歩くと、足跡が残ってしまう。その足跡が敵兵の視界に入ることで発生するのが、このアクションである。物音を察知したときとの大きな違いは、足跡が続くかぎり延々と追ってくるということ。つまり、足跡さえなくなってしまえば、敵が追跡をやめるのだ。敵に足跡を発見されたら雪原から離れて、コンクリートなど足跡のつかない地点に逃げるようにしよう。比較的対処のしやすいアクションだと言えるぞ。



▲雪原を歩くソリッド。移動したあとには、足跡が残ってしまっている。

▲足跡が敵兵の視界に入る。「!モード」になるぞ。



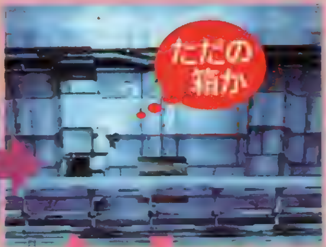
▲足跡が消えてうまく敵をまくことができた。これで敵は巡回に戻る。

ダンボール箱発見

異物を調査しにくる

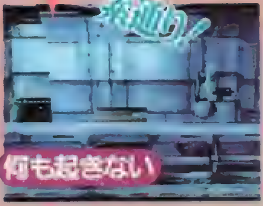
敵兵は、自分の進路上に怪しげな物が存在すると、それを調べるために近づいてくる。この"ダンボール箱発見"とは、そういったアクションの1つなのだ。ダンボール箱を使用すると、ソリッドがその中に入り、通路にダンボールが置かれた状態になる。それを発見した敵は、「?」モードに突入、箱を調べるために近寄ってくる。そのとき、箱を発見した敵兵によっては、箱をどかしてしまったり、素通りしてしまったりするのだ。なお、敵兵が箱をどかすときなどは、視点が自動的に切り替わり、ソリッドの状態が一目で確認できるようになっているぞ。

▲箱に気づいた敵兵。



◀ダンボール箱を調べる。調べた敵兵によって、2通りの展開になる。

▲「ジャマだ!」と言ったあと、ソリッドの隠れた箱を銃で突き上げてしまう。



▲素通りする敵兵。ただし、様子を確認するために何度も振り返るので注意。

その他アクション

さまざまな動きを見せる敵兵たち

今まで紹介してきたアクション以外にも、敵兵はさまざまな動きを見せてくれる。ここでは、そういった敵兵が見せる個性的なアクションを紹介するぞ。これ以外にも、くしゃみや自分の肩をもむなど、ちょっと笑えるアクションも存在。緊迫したゲームを盛り上げる細かい演出にも注目したい。

▲潜入直後に見ることができる。やはり敵も疲れるのか?

▲思いっきり寝ている敵兵。近くに寄ると、いびきも聞こえるぞ。

独占インタビュー

「敵も人間、トイレに行きます」

小島監督が『メタルギア』へのこだわりを語る!!

『メタルギア』の生みの親、小島秀夫氏に話を聞いてきたぞ!

プロフィール

KCEジャパン取締役。「メタルギア」シリーズを始め、「ポリスノーツ」や「スナッチャー」など話題作を世に送り出したヒットメーカーだ。

Q、ソリッドのアクションを考える際に気をつけたところ、こだわった点を教えてください。

A、当初はモーションキャプチャーを考えていました。データ撮りもしたのですが、演じる人の癖が出すぎてしまうので取り止めました。また、今回毛利氏(※)に動きのアドバイスを頂きましたが、実際の動きをそのまま再現しても、一部わかりづらいところがあったので、映画やアニメで見られるようなかっこいいアクションを再現しているところもあります。

Q、「!」や「?」モードなど、セリフで敵の様子を確認できるという斬新なシステムをとっていますが、そのアイデアはどのように生まれたのですか?

A、敵がしゃべるなどのシステムは、サバイバルゲームをやってみての結果です。潜入活動での音の重要性が経験によってわかったからです。本当は嗅覚も取り入れたかったんですが、ボツになってしまいました。

Q、現在用途不明の「タバコ」ですが、どういう風に使うのかヒントを教えて頂けないでしょうか?

A、吸い続けると、LIFEが減少します…。この先、必要になる場所も出てきます。ヒントは"煙"です。

Q、敵のアクションには、今回紹介している"あくび"や"居眠り"以外にも楽しいものがありますか?

A、今回は「敵も人間であり、ひとつの命である」というのがコンセプトなので、敵兵がトイレに行くなど、いろいろな動作があります。お気に入りは、ある兵士が"お腹を壊す"ところ。Mr.ビーン顔負けです!

Q、発売を待っているファンに対して、メッセージを一言お願いします。

A、とにかくこれまでにないゲームになると思います。期待して、もうしばらくお待ちください!

© 1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

決定 今年も『パワプロ』は夏、開幕!

『メタルギア～』の体験版も同梱!

「パワプロ」ファン待望の最新作は、なんと「メタルギア ソリッド」の体験版付き!!

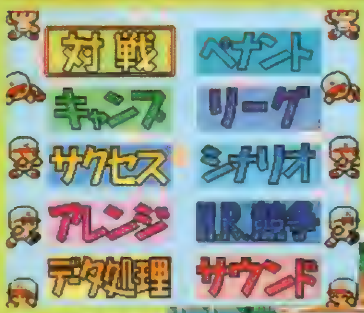
シリーズ最新作、ついに登場!!

PSの夏は"パワプロ"の夏、というわけで今年もPS最強の野球ゲームが帰ってきた。注目のサクセスモードは、N64で好評の『5』同様「高校野球編」だが、まったくのオリジナルストーリーになるとのこと。さらに、SFC版やN64版でおなじみのモードも追加されていて期待大だ!!

SPG	実況パワフルプロ野球'98開幕版	7/23(予) ▶¥5,800(予) ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

あの「シナリオモード」他を追加し、さらにパワーアップ!

この「パワプロ'98」は、PS初登場となる「シナリオモード」を搭載している。これは、実際にプロ野球のペナントレースで起こったシチュエーションと同じ場面をプレイヤーが戦っていくというモードで、今作では早くも今シーズンの名場面がチョイスされているらしいぞ。さらに、アーケード版にあった「ホームラン競争」も追加されているし、選手データも今季開幕以降の最新のものだ。期待して待とう!!



▲モードが増えて、内容もさらに充実しているのだ。

▶選手データは、今シーズンの成績も反映されるとのこと。高橋(ジャイアンツ)の打撃成績は……?

ミートカーソルがN64版と同じに!!

◀左の写真からするとミートカーソルは、前作の四角いものから、N64版と同様の楕円形になるようだ。バッティングの操作感覚が多少変わるかも?

操作はアナログ対応になる!?

前作はN64版のようなアナログ操作はできなかった。だがミートカーソルがN64版と同じになった点から予想すると、今回はアナログ対応なのかも?

▶アナログ対応なら、✚キーではできない微妙な操作も可能だが…

◀守備は、オートもあるけど、やっぱり自分で動かしたい。アナログなら操作も楽?

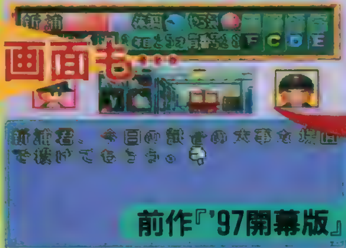
 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ㈳日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

「パワプロ」と言えばなんたって…

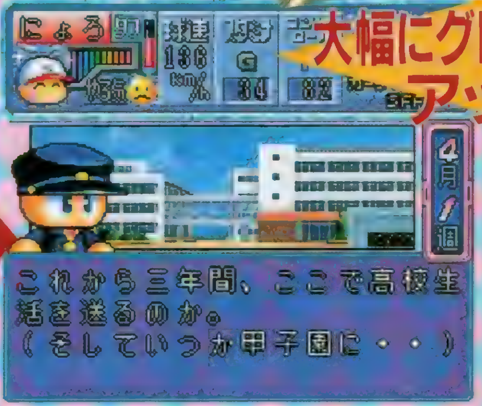
サクセスモード

今回はPSオリジナルストーリーで展開する青春の「高校野球編」だ!

「パワプロ」では、これしかプレイしないという人もいるほど熱中しちゃう、選手育成SLGの「サクセスモード」。前作ではプロ野球の2軍選手として1軍入りを目指していったけど、今回はN64版の『パワプロ5』同様、高校野球が舞台になっている。高校生活3年間のあいだに甲子園に出場し、憧れのプロ入りを目指していくのだ。このPS版は、N64版とは違うストーリーで展開され、イベントやキャラクターも一新されているので、N64版をプレイした人でも十分楽しめるようになっているぞ。また、難易度はやさしめだし、わかりやすいシステムなので、初めてプレイする人でも、野球を知らない人でも全然大丈夫。この夏は『パワプロ'98』で甲子園を目指そう。



▲前作のサクセスモード。今見ると、やはりオマケ的な感は拭えない。画面もショボ目…。



◀今回のメイン画面は、こんなに豪華! ほぼN64版と同じで隠しパラメータだったタフ度も表示パワプロ君もかわいくなった?

パワフルCHECK! N64版『5』との違いは…?

PS版はオリジナルストーリーということで、イベントやキャラクターが一新されている。妙なキャラもいるようだし、どんなイベントが起こるのか楽しみだね。

CHECK! その1 新キャラクターが続々登場!

N64版「5」にはいなかったキャラクターを紹介。チームメイト以外のキャラしか公開されていないが、どうやら校外でのイベントも増えそうだ。

▲なんかイヤ〜な感じがするキャラ。「5」の極亜久商業・外藤君に変わるキャラか?

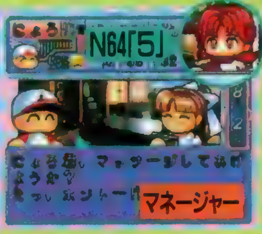
◀このキャラは応援団のように見えなくもないけど……。

◀高校野球って暴力ザタになったら出場辞退…ですよね?

CHECK! その2 キャラクターのグラフィックも一新!

N64版をプレイした人でも新たな気分で楽しめるように、キャラクターのグラフィックも変更されている。登場予定と言われているライバルの猪狩兄弟やチームメイトの矢部君も変わっているのだろうか?

▲監督はグラサンかけて、な〜んかカッコつけてます。



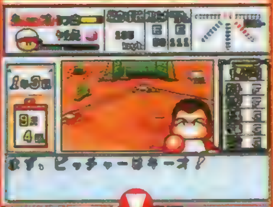
▲マネージャーはポニーテールの女の子。「彼女」にできるのか?

N64版『パワプロ5』で「高校野球編」をチェック!

参考までに設定が高校野球になったサクセスの流れをN64版で見てみよう。目指すはドラフト指名でのプロ入りだ。

1 まずはレギュラーを目指す

レギュラーにならないと試合には出られない。試合で得られる経験値はバカにならないので、多くの試合をこなして能力アップをしていくのだ。



2 甲子園出場を目指す

甲子園に出場できれば、能力アップとともにスカウト評価も上がる。能力がオールAの選手を作るには、甲子園に出場してさらに優勝しないと難しいぞ。

3 スカウトの評価を上げる

最終的にプロ入りできるかどうかはスカウト評価にかかってくる。試合に勝つことはもちろん、スカウトに練習を見せて好評価を得ることが必要なのだ。

4 晴れてドラフト指名される

ドラフト指名順位は、スカウト評価しだい。能力値が高くても評価が低いと指名されないこともあるぞ。ドラフトで指名されればサクセス選手として、アレンジチームに加えられるのだ。

もう1つのフランスがキミの世界デビューを待っている!!

WORLD SOCCER 実況ウイニングイレブン®
WINNING ELEVEN 3 World Cup France'98

ワールドカップ フランス大会の開幕にあわせて登場するシリーズ第3弾。熱中度満点の「ワールドカップ98モード」で日本代表を使って世界の頂点を目指せ!!

実況はあのジョン・カビラ氏!

スタジアムの臨場感もアップ!

選手の動きもさらにリアルに!

ハートは熱く頭はクールに これが『ワールドサッカー～3』の日本代表!

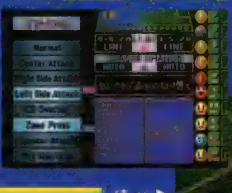
気になる日本代表は、昨年のアジア最終予選時のメンバーが実名で登場する。話題の10代コンビはいないが、本番のメンバーとほぼ同じだ。

GK	⑳川口	MF	⑩名波
GK	㉕楢崎	MF	⑧中田
DF	④井原	MF	⑬北澤
DF	⑰秋田	MF	⑦本田
DF	③相馬	FW	⑪三浦
DF	②名良橋	FW	㉜中山
DF	⑤小村	FW	⑱城
DF	㉙中村	FW	㉚呂比須
MF	⑥山口	FW	⑭岡野

あらゆる要素がパワーアップ! の最新作

ワールドカップ開催2週間前に発売されるこのシリーズ最新作は、「Jリーグ～」版の名物実況ジョン・カビラ氏がついに初登場し、各モードがさらに強力なパワーアップを遂げている注目の1本。操作もよりシンプルになり、高度なプレイやコンビネーションが簡単に駆使できるようになっているぞ。

▶ペナルティエリア付近でロングパスボタンを押すと、自動的にセンタリング。



▶試合中に、2種類の戦術をリアルタイムで切り替えられるようになった。

▶ロングパスにもパワーゲージが！精度が[illegible]になる

◀健在、スルーパスボタン!! ワンツーパスも、選手切り替え(L1)+ショートパスボタンで可能だぞ。

CHECK! ネームエディットで実名にも!

日本以外の各国代表チームのメンバーは、残念ながら実名ではない。でもネームエディットで実名に変えることができるぞ（日本は変更不可）。

SPG ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98
5/28
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(2ブロック) ▶2P対戦可

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup. ©The France 98 Enblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL. Manufactured under license by KONAMI Co.,Ltd. ©1996 JFA

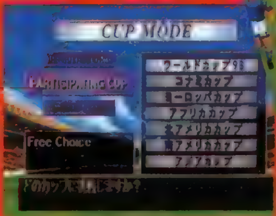
多彩なモードで100%ファイトせよ!

ここでは、大幅ボリュームアップ&パワーアップしたモードのすべてを大紹介！　どれもとことん遊び尽くせる充実の内容だ。

開催迫る『フランス大会』を完全シミュレート!

ワールドカップ98モード

多彩なモードのなかでも注目は、6月10日に開幕するワールドカップフランス大会そのままの大会形式で楽しめる「ワールドカップ98」モード。このモードは、予選リーグの組み合わせや試合日程が本番と同じなので、ひと足先にフランス大会の興奮が味わえるぞ。念願の初出場を決めた我が日本代表チームは、アルゼンチン、ジャマイカ、クロアチアといった強豪ひしめく予選グループに入っているが、キミの手で決勝トーナメントへ、そしてワールドカップ優勝へと導いていこう。優勝すれば、シリーズ最高と言えるデキの超感動的なエンディングが流れるぞ!!



▲最も熱い「ワールドカップ98モード」は、「カップモード」のなかの1つ。

カップモードはほかにも6つ

「カップモード」には、[illegible]

コナミカップ

[illegible]16チームによるカップ戦。出場チーム（数）や、[illegible]

ヨーロッパカップ（16チーム）

アフリカカップ（5チーム）

北アメリカカップ（3チーム）

南アメリカカップ（5チーム）

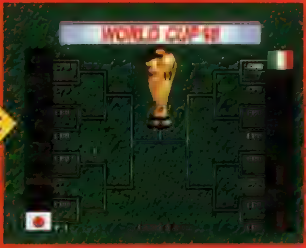
アジアカップ（5チーム）

上記の5つは、トーナメント戦。コナミカップ[illegible]

本番そのままの大会形式!

▲ゲームに登場する全40チームのうち、フランス大会に出場する32チームがエントリー。

▲予選リーグ各グループの上位2チームが決勝トーナメントへ。本番と同じ。

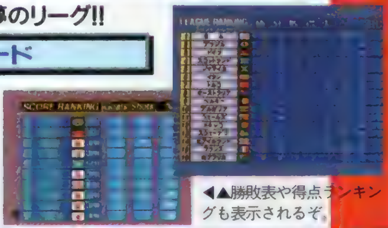


▲決勝トーナメントも、ついにファイナル。ぜひ、日本を優勝させてほしい！

ナショナルチームによる夢のリーグ!!

リーグモード

全40チームのなかから16チームを選び、15試合のハーフシーズンか、30試合のフルシーズン（2回戦）かを選択して行う総当たり戦。



◀◀勝敗表や得点ランキングも表示されるぞ。

このモードでプレーの精度を上げろ!

トレーニング

パス、ドリブル、コーナーキックなどを自由に練習できるモード。タイミングが難しいワンツーパスや、高さを変えたセンタリングなども、ここでマスターしておこう。

通常練習

◀コンビネーションプレイのなかでも、とくにワンツーパスは重要なテクニックだ。

コーナーキック

◀カーブのかけ方や、ボールが空中にあるときのダイレクトプレイが練習できる。

フリーキック

◀キック力の強弱を調整してゴールを狙いたい。もちろん、カーブをかけることもできる。

エキシビションモード

40チームの中から2チームを選んで対戦。友だち、またはCOMとの協力プレイもできる。

オールスターマッチ

フランス大会の組み合わせ抽選会時に行われた世界選抜VS欧州選抜戦を再現したモード。

P.K.モード

PK戦を練習、というより楽しむモード。友だちと対戦すれば、緊張感はさらに増すぞ。

CHECK!『ワールドサッカー～3』のNo.1プレイヤーはこの男

ロナウド

（ブラジル／背番号⑨）

モデルとなるのは、サッカー王国ブラジルを引っ張る若きエースストライカー。'96年、'97年と2年連続でFIFA最優秀選手に選ばれた、そのダイナミックで芸術的なプレーぶりは、本作でも存分に再現されている。ブラジルと対戦するときは、彼を止められるかどうかが勝敗のカギになってくるぞ。

▲トレードマークの坊主頭も実物そのまま。

Stamina	8
Speed	8
Kick	8
Pass	7
Curve	7
Jump	8
Right Foot	

◀パラメータは、ほぼMAX。一度は使ってみたい選手だ。

新たな「マクロス」伝説が始まる……

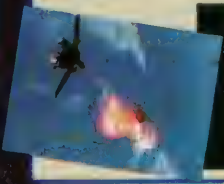
大空を、宇宙空間を自由に飛び回る、超音速の翼。そんな飛行感覚が楽しめるのが、この『VF－X2（仮）』だ。前作の感動を大きく超える、迫力のドッグファイトシーンは、新システム〝バリアブル・ビュー〟の採用により、まさにアニメの戦闘シーンそのままの緊迫感を与えてくれる。今回は、このゲームのシステムの再チェックと、最新大型機体VB-6の名前募集のお知らせだ！

STG	マクロス DIGITAL MISSION VF-X2（仮）	冬予定 ▶価格未定 ▶バンダイビジュアル ▶MC（ブロック数未定）

『VF-X2』ゲームチェック&チェック

★新システム〝バリアブル・ビュー〟

新システム、バリアブル・ビュー(仮・特許出願中)。この同一画面内に、自機と敵機を収める手法によって、『VF－X2』は今までのSTGとは大きく変わった。アニメーションのクオリティに迫る戦闘シーンが楽しめるようになったのだ。この迫力にキミは耐えられるか？



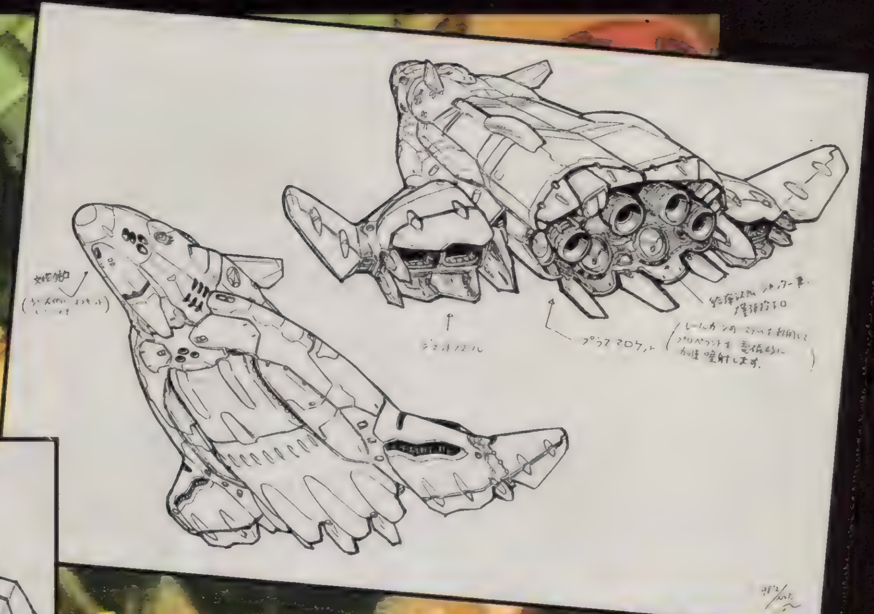
★バルキリーフルラインナップ！

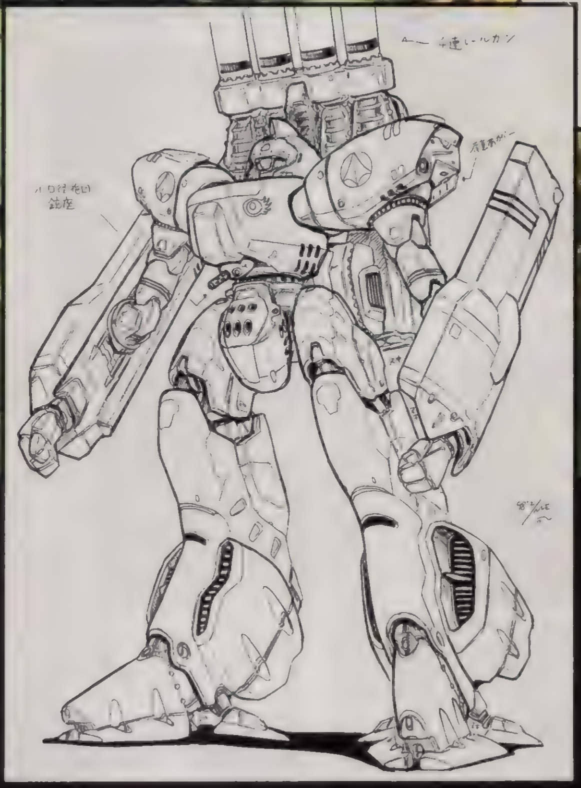
初代バルキリーのチューンナップ版のVF-1X-Plusから、最新OVA「ダイナマイト7」に初登場のVA-3Mまで、バルキリーのラインナップが勢揃い。各機体ともに、カラーリングの変更や、変形シーンの再構成を行い、よりリアルに。

▶バルキリーの性能差を十分に楽しもう。ほかにも隠し機体があるのか？

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（仮）

 ©1998 BIGWEST ©1998 BANDAI VISUAL ※★のついているビジュアルは「[illegible]」のもので、●印のビジュアルは「超時空要塞マクロス劇場版 愛・おぼえていますか」のものです。©ビックウエスト

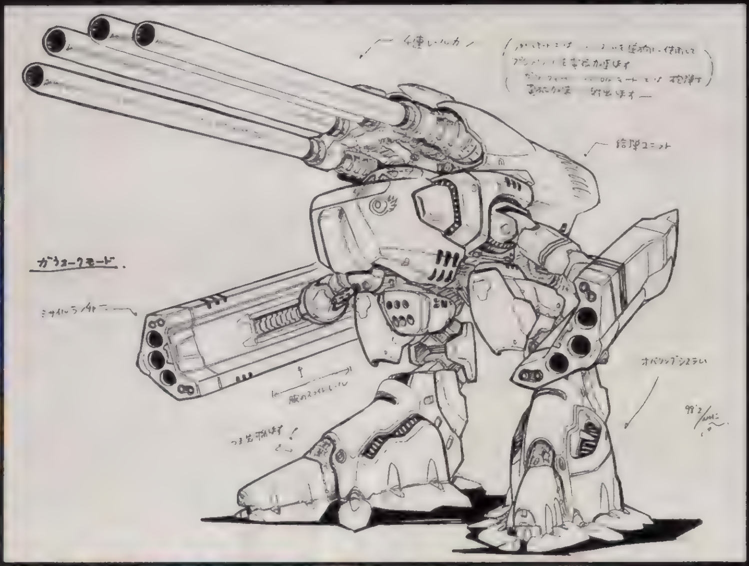




「マクロス」の歴史にキミの名を刻む！

VB-6（統合軍可変爆撃機）ネーミングコンテスト

「デストロイド・モンスター」。TV版「マクロス」にも登場した、大型陸戦用兵器だ。この巨大な機体が、技術の革新により3形態に変形できるように改良され、コードナンバーも、"VB（バリアブル・ボマー）－6"と名づけられた。上がシャトル形態、左がデストロイド形態、下がガウォーク形態の設定だ。今回は、この機体の名前を募集するぞ。審査員は河森正治氏、美樹本晴彦氏など、おなじみの「マクロス」スタッフの面々。キミの名をゲームに、「マクロス」ワールドに刻み込む絶好のチャンスだ！



★★★応募要項★★★

●しめ切り
6月30日（消印有効）
●ネーミングスタイル
「××××モンスター」の形にて
●賞品
大賞…河森正治氏描き下ろしVB-6設定原画
佳作…特製記念品（若干名）
●要項
◎官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、ネーミング案、その由来・理由等を書いて、欄外のあて先まで。
◎同名の応募があった場合は、抽選で1名の方を選ぶことになります。
◎大賞受賞者は、ゲームのスタッフリストに名前が掲載されます。
◎受賞ネーミングの著作権は、株式会社ビックウエストに帰属することになります。

あて先　〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃PlayStation編集部「マクロス」係

S・RPG

封神演義

歴史SLGの大御所光栄が、コミックなどでも大人気の娯楽大作をついにゲーム化！
3D空間をフル活用して「地形変化」を実現した迫力のバトルは、SLGファンならずとも必見だ!!

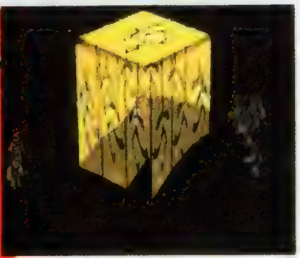
8月（予）
▶¥6,800
▶光栄
▶MC（ブロック数未定）

中国の娯楽大作がS・RPGで蘇る！

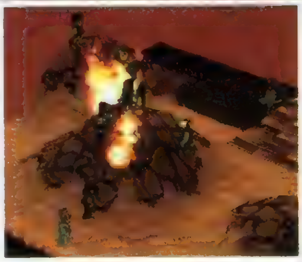
「封神演義」は、中国の娯楽大作を元にしたS・RPG。古代中国の革命を描いた本作は、空間を最大限に活用した戦闘が魅力の1つ。「仙術」や兵器「宝貝（ぱおぺい）」を使って、地表を裂いたり山河を創ったり、見かけの変化だけでなく、障害物を作って敵を閉じこめるなど実戦的な使い方もできる。これまでのS・RPGとは違った戦略が楽しめるのだ。

▲キャラデザインは、人気イラストレーターの岡崎武士氏。実際のゲーム画面でもキャラの魅力が十分に伝わってくる。

▼戦闘ステージの合間には、城や街などを舞台に、物語が紡がれるイベントシーンが挿入されるぞ。



◀各攻撃は、それぞれ中国の五行思想に基づいた属性が決められている。



◀演出にとどまらず、実際に地形を歪めることで奥深い戦術が楽しめる。

新着イラスト一挙公開！

戦場を駆けめぐり、奇想天外な物語を織りなすキャラクターたち。今回は、最新のビジュアルと共にそのプロフィールを紹介しよう。

太公望（タイコウボウ）

本作の主人公にして、崑崙山で修行をしていた道士。正義感が強く困っている人を見過ごせない性格。師匠である元始天尊の命を受けて、人間界に突如として広がった邪気の原因を探る旅にでる。

妲己（ダッキ）

古代中国は商（殷国）の妃。見た目こそ絶世の美女だが、実は齢千年を越える狐の精に取り憑かれている。妹の胡喜媚、王貴人と共に一国の王を手玉に取って、さまざまな悪行の限りを尽くして民衆を苦しめる。

紂王（チュウオウ）

大国・商の皇帝。かつては誉れも高い名君だったが、妲己を妃に迎えてからは堕落の一途をたどり暴君と化す。民衆から富を搾取しては都に蓄財して、国を憂いて進言する忠臣たちを次々と処刑する。

雷震子（ライシンシ）

太公望たちのマスコット的存在で、人なつっこくていつもニコニコしている。しかし、ひとたび戦闘になると鳥人に変身して、道術「起風発雷」で敵を薙ぎ払う。愛らしい外見に似合わず頼りになるお子さま。

黄飛虎（コウヒコ）

商の近衛司令官にして忠臣の1人。筋が通らないことが大嫌いな根っからの武人。しかし、妲己の奸計によって反逆者の汚名を着せられ投獄された後、商を見限って隣国の西岐への逃亡を図る。

鄧嬋玉（トウセンギョク）

西岐へと通じる関門の1つ「界牌関」を守護する司令官の娘。一見勝ち気でじゃじゃ馬娘だが、心根は優しい美少女。父親の窮地を救うため、はからずも太公望たちと敵対することになるのだが……。

哪吒（ナタ）

一見、無邪気で陽気な少年だが、実は術によって死の淵から蘇った人造人間。戦場では強力な宝貝を駆使して暴れ回る過激な一面も見せるが、暴走しすぎて太公望たちに迷惑をかけることもある。

聞仲（ブンチュウ）

商の外征司令官で、紂王に絶対的な忠誠を誓っている知勇兼備の若き武将。遠征から戻り紂王の悪政を目にして、元凶である妲己を遠ざけるよういさめるが、逆にかつての親友・黄飛虎の追撃を命ぜられてしまう。

黄天化（コウテンカ）

黄飛虎の長男で、道士として修行の旅をしていた折りに太公望たちと出会い、行動を共にする。見た目はクールだが、実はかなり父親譲りの熱血漢。道士としての腕も確かで、なかなか頼もしいお兄さんである。

楊戩（ヨウゼン）

常に礼儀正しく冷静沈着で、文武両道に長けた優秀な道士。得意とする変化の術を用いて、幾度となく太公望たちを救うために活躍する。細面で[illegible]な目を持っているかなりの美形。

©1998 KOEI CO.,LTD. ©岡崎武士

対戦ACT

私立ジャスティス学園

なんとPS版「ジャスティス学園」はオリジナル要素満載のCD2枚組で発売！
今回はオリジナル要素を中心に、その全貌に迫っていくぞ!!

7月（予）
▶価格未定（CD2枚組）
▶カプコン
▶MC（ブロック数未定）
▶AC（DS対応）

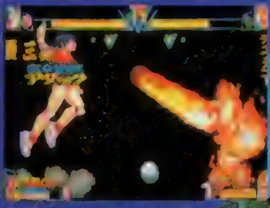
アーケード版を超えた超弩級の移植度！

「学園、青春、熱血」をテーマにしたストーリーと、独自の格闘システムが魅力の「私立ジャスティス学園」。その移植となるPS版では、アーケード版の完全移植に加え、AVG風の画面で自分の分身を育てる「熱血青春日記」と、アーケード版の無限コンボやハメ技などの不満点を調整した、「私立ジャスティス学園エボリューション」を収録。「エボリューション」では、受け身の有り無しや、熱血ゲージを最初から満タンにできるなど、ゲームの各種設定を自由に行えるほか、「熱血青春日記」で育てたキャラを使っての対戦もできるぞ。また、アーケードモードでは、隠しキャラが最初から選択できるのはもちろん、中間デモやエンディングデモでキャラがセリフをしゃべるなど、至れり尽くせりの内容となっているのだ。

2人1組のチームを組んでいざ、勝負!!

▲オリジナルキャラやアーケード版での隠しキャラも、最初から使用可能になっている。

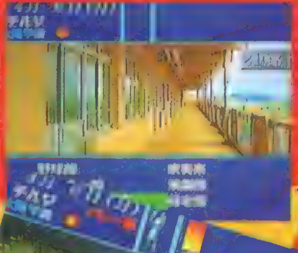
「ジャスティス学園」ってどんなゲーム？



ついに判明!! これがPS版オリジナル要素だ！

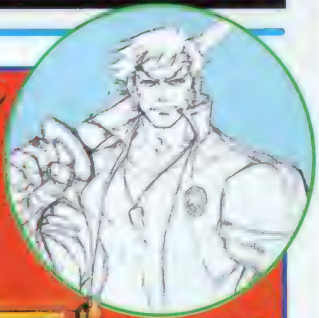
気になっていたPS版オリジナル要素が判明したのでお伝えしよう。アーケード版のバランスを再調整した「エボリューション」のほかにも、2つのオリジナル要素があるのだ。CD2枚組だからこそ実現した、かつてないほどのボリューム。ファンなら満足すること間違いなしの移植度。今年の夏はこのゲームで熱く燃えよう！

1 学園生活シミュレーション？「熱血青春日記」



ミニゲームも充実!?

2 2人のオリジナルキャラが参戦!!



熱血 隼人

さらに熱い戦いが！

風間 醍醐

©CAPCOM 1998 ※画面は開発中のものです。

RCG

Rapid Racer ラピッドレーサー

大迫力のパワーボートRCG。大自然の川を舞台に、今までにない興奮のレースがスタート！ 激流を乗り越え、ライバルを蹴散らし、いざ勝利を目指せ！

7月(予)
▶¥5,800
▶SCEI
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)
NC

水面を切り裂き、かっ飛ばすハイスピードRCG！

パワーボートで激流を駆け抜けるパワフルなRCGが登場！ この「ラピッドレーサー」は、今までのRCGでは味わえなかった、ボートレースならではの魅力がいっぱいなのだ。水流がスピードやコーナリングに影響したり、✚キーでボートの重心移動ができたりと、攻略も奥が深いぞ。また、2P対戦はもちろん、3～5人で順番に走ってミスした人から脱落していくというサドンデスモードまで用意されている。写真では伝わり切らない、秒間60フレームのなめらかな動きも必見だぞ。

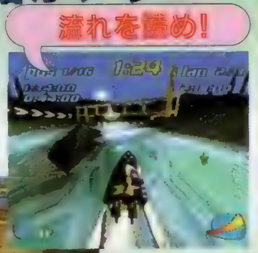
◀分割された画面で2P対戦。腕を磨いて友だちと盛り上がろう。

◀コースの種類が多いから、飽きずに楽しくプレイすることができるのだ。

▼ボートのチューンナップもできる。各性能を、好みに合わせて設定しよう。

ココがスゴイ 1 水流の攻略がアツい

川の激流をいかに乗り越えていくかが、このゲームの大きな楽しみだ。カーブ地点での流れは内側が速くて外側は比較的遅いなど、水流の状況は場所ごとにさまざま。この水流の要素によって、ほかのRCGにはない、パワーボートならではの奥の深さが味わえるのだ。場所によっては水流が複雑に入り組んでいることもあるので、こうした水の流れをいかに読み切っていくかが、プレイヤーの腕の見せどころだぞ。ちなみに、川の流れが速い場所ほど急加速を得やすい。ここをアクセル全開で抜けると、猛烈なスピード感を体験できるぞ。



▲コーナーでは内側の方が流れが速いぞ。

◀水流が複雑に乱れた場所もあるのだ。

ココがスゴイ 2 ダイナミックな滑走が爽快

スピード感もさることながら、ボートの派手な動きも見逃せないポイント。川には左右のうねりに加え、起伏に富んだアップダウンもたくさん用意されているので、レース展開はまさにダイナミックそのもの。疾走中のボートにとって水面はコンクリートのように堅いため、ちょっとした起伏によってボートが大ジャンプしてしまうことも珍しくないのだ。しかし、滞空中に✚キーを使って機首を押え込めば、水面からの反動を最小限に止め、タイムロスを防ぐこともできる。こうしたテクニックを使って、スムーズな走りを目指すのだ。

▲走行中のボートが大バウンド！

ココがスゴイ 3 アイテムが勝負を左右する

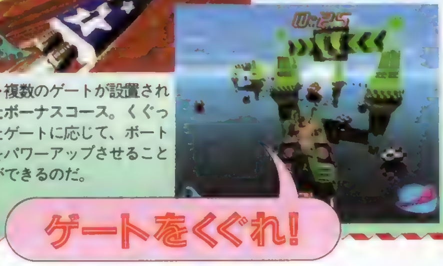
コース上にはさまざまな効果を持ったアイテムが存在し、勝敗を左右する重要なポイントになっている。数種類あるアイテムは「緑色でターボ」「赤色3つでスピードダウン」など、色によってその効果が決められている。落ちついて、欲しいアイテムをうまくゲットしよう。だが、これらのアイテムはライバルのボートが使うこともできるので、欲しいアイテムを取ろうとしたら目前でライバルに横取りされてしまった…なんてこともしばしば。走行中の熾烈なアイテム集めと使いどころの選択がポイントなのだ。

▲アイテムは上を通過してゲット！

ココがスゴイ 4 コースもバリエーション豊か

レースの舞台になる川も、身の凍るような氷河、薄暗いトンネル内の水路、アマゾンのジャングルを思わせる大河、火山（？）による溶岩流などバリエーション豊かに用意されていて、プレイヤーの度肝を抜いてくれる。コース上の障害物も、天然の岩や人工的なゲートなど、さまざまな種類があるぞ。

◀この赤い濁流の正体は溶岩か？ リアルさを追求したRCGでありながら、こうした奇抜な設定のコースも用意されているぞ。



▶複数のゲートが設置されたボーナスコース。くぐったゲートに応じて、ボートをパワーアップさせることができるのだ。

©1997 Sony Computer Entertainment Europe(a division of Sony Electronic Publishing Limited).

AVG

銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~

もうすぐ会えるPS版ユナ。今回はゲーム内容をおさらいしてみよう。

6/25 ▶¥5,800 ▶ハドソン ▶MC（2ブロック）

銀河を守る、お気楽アイドル

主人公ユナの天真爛漫なキャラクターに加えて、脇を固める50名以上の個性的な登場人物が魅力の「お嬢様伝説ユナ」。今回の物語は、銀河の支配を企む「機械化皇帝」の野望を阻止することが目的だ。基本システムは選択式のAVGだが、要所要所にSLGパートが登場。ミッションをクリアしないと先に進むことはできないぞ。SLGパートでは最大8人のユニットを組むことが可能。そのため、仲間を集め、育てることも課題の1つだ。選択肢の選び方次第で、行動範囲や仲間になるキャラ（その数も20名以上）が次々に変化していくぞ。

▼SLGパートでは、勝利条件と敗北条件が提示される。基本的にはユナがやられてしまうとゲームオーバーだ。仲間の攻撃タイプを知った上で、ベストのユニットで戦おう。

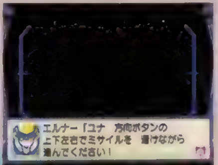
▲とにかく会話が楽しいAVGパート。ユナのお気楽さもさることながら、ユーリィや詩織といった仲間たちも、それに引けを取らないオトボケっぷりを披露してくれるぞ。

◀ユナは女子高生アイドルだが「光の救世主」として銀河の平和を守っているのだ。

分岐の謎。ミニゲームも選択肢の1つ!?

本編で登場するミニゲーム。じつはこの成績でも、分岐が発生する箇所があるのだ。また組む仲間別にチーム編成が行われることもあり、何度でも楽しめる内容になっているぞ!!

▶宇宙空間で出現するミニゲーム。この成績次第で…



◀…たどり着く惑星が変わるのだ。

ACT

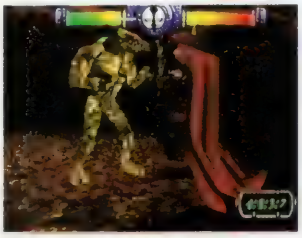
SPAWN THE ETERNAL

SPAWNと一体化できる３Dサバイバル格闘ACT。待望の発売日もついに決定!!

7/23 ▶¥5,800 ▶ハドソン ▶MC（1ブロック）

魂の解放を求めて戦え!

世界的人気を誇るスーパーヒーローが３Dサバイバル格闘ＡＣＴとなってＰＳに登場。主人公は悲劇の戦士ＳＰＡＷＮになり、マレボルギアの刺客を倒すのだ！　ゲームは現代・中世・原始と、時空を超えた各ステージで展開される。基本は３Ｄマップでのアドベンチャーモードだが、フィールド上をうろつく敵に接触すると視点が変わって戦闘モードに移行。１対１で戦う３Ｄ格闘モードに突入するぞ。各所で原作でもおなじみの強敵が出現、ＳＰＡＷＮを待ち構えている。アクションを駆使して張り巡らされた罠をかわし、立ちふさがる彼らを倒さなければ目指す地獄にはたどりつけないぞ。キミはＳＰＡＷＮの魂を解放できるか。



▶ゲームオリジナルのスポーンも登場。大古ステージで登場するサーベージスポーンだ。

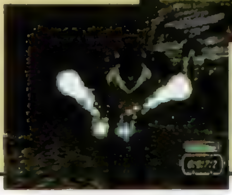
▲犯罪者たちが息を潜める、現代の暗黒街を進むＳＰＡＷＮに、残忍な敵が襲いかかる！

◀３つのステージの果てにはマレボルギアの待つ地獄が広がる。最後の死闘が今、始まるのだ！

刺客のほかにもSPAWNの敵は存在する!!

恐ろしい刺客とともに戦うべき相手が２つある。１つは行く手を阻む罠。解除する鍵を見つけなければ先へは進めない。もう１つは己の魔力。無限の力を持つＳＰＡＷＮも、魔力がなくなれば体力を回復できなくなるのだ。

▶行く手を塞ぐ重い扉。しかし開く鍵は必ずある。操作盤を探すのだ!!



◀移動中でも戦闘中でも体力の回復が可能。ただし魔力が続く限り、だ。

©1998 HUDSON ©1992,1998 RED Spawn is a registered trademark and The Eternal is a trademark of Todd McFarlane Production,Inc.Baced on materials ©1998 Todd McFarlane Production,inc.and under license from Todd McFarlane Entertainmant,Inc.Game developed by Sony Interactive Studios America© 1998 Sony Computer Entertainment America Inc. The games is being published in Japan by Hudson Soft through Gaga Communications,Inc.

AVG

アナザーメモリーズ

魔族ハンターの訓練校である魔道学院を舞台にしたファンタジックなAVG『アナザーメモリーズ』。育成やカードバトルの要素もあり楽しさ満載なのだ！

6/18
▶¥5,800
▶イースリースタッフ
▶MC(2ブロック)

魔族ハンターを目指しつつ、女の子と仲良くなろう！

ファンタジックな世界を舞台に繰り広げられる恋愛ＡＶＧ「アナザーメモリーズ」。このゲームは主人公ジェナスになり、魔道学院に通う２年間で、女の子と仲良くなるのが目的なのだ。ゲームはイベントが発生する平日と、自由に行動できる休日を交互に繰り返しながら進んでいく。今回は、前回紹介していなかった３人の女の子と、休日やカードバトルについて紹介しよう。

▲ゲームに登場する女の子は全部で７人。

◀平日は自動的に時間が経過し、イベントが発生するとＡＶＧシーンになる。

マーシャ
魔法が得意な天才少女。かなりオープンな性格のため、嘘がつけない。おっちょこちょいなところが困りもの。

休日はやることがいっぱい！

平日と違い、休日はプレイヤーが「育成」、「街へ遊びに行く」、「バイトをする」という３つの行動を自由に（朝、昼、夕の３回）選択することができる。また、「バイトをする」には、街に遊びに出かけてバイトを見つけてこないと実行することができない。

シャーリー
動物や子供が好きな優しい少女だが、見た目以上に精神年齢が高く、しっかりとしている。嘘をつかれるのが嫌い。

◀街の全体マップから、自由に行きたい場所を選択しよう。

▼移動した先で女の子と出会うと、イベントが発生することもある。

◀休日に行える育成（お金が必要）をしておかないと、魔族との戦闘（カードバトル）で苦戦することになるのだ。

オリビア
大人しく、押しに弱い女の子。魔道学院に入学したにもかかわらず、何故か魔法に関心がない。お化けが大の苦手。

宿敵である魔族との戦いはカードバトル！

イベントなどで起こる魔族との戦闘は、ランダムに配られるさまざまなエレメントカードと、イベントで手に入るスペルカードを使ってのカードバトルで行われる。エレメントカードは、６種類（炎・氷・雷など）あり、それぞれ１～13までの数字がふられている。このカードの組み合わせ（同じ数字のカードを合わせて出すなど）によって攻撃力が決定。また、スペルカードは、エレメントカードと組み合わせたり、それ単体で使用したりして、様々な特殊効果（体力回復など）を発揮する。

▲手に入れた特殊カードは、自分の部屋にある呪文書に入れることで戦闘で使えるようになるのだ。

◀カードの中から、戦闘で使うカードを選択すると……。
▼魔法が発動して、敵にダメージを与えることができるのだ。

 ©1998 Starlight Marry／イースリースタッフ

A・RPG

銃夢～火星の記憶

超人気ハードSFコミック「銃夢」がA・RPGになって登場!!

8月	▶¥6,800
	▶バンプレスト
	▶MC(1ブロック)

3Dで描かれる『銃夢』の世界

ビジネスジャンプ誌（集英社）に掲載されていた、「銃夢(がんむ)」(著者：木城ゆきと)がA・RPGになって登場。3Dで再現された「銃夢」の世界で、プレイヤーはサイボーグである主人公の少女「ガリィ」となって、原作に沿ったストーリーで展開されるイベントをクリアしていくのだ。基本は3Dのフィールド内を移動して、情報収集をしながらイベントを進めていき、敵が画面内に現れたらセレクトボタンを押してモードを切り替え、戦闘を開始する。つまり、探索しているフィールドが、そのままバトルマップになるというものなのだ。

▲モードの変更はいつでもできる。移動中に敵が現れてもセレクトボタンを押さずに、敵を無視することも可能だ。

未発表の「宇宙編」を収録!! ガリィの出生の秘密とは!?

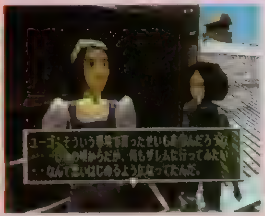
ゲームストーリーの設定や考証は、原作者の木城氏が担当。「マカク編」から「ザレム編」までの原作、全9巻を完全再現しているぞ！ さらに今作では、原作で語られなかった「宇宙編」が収録されている。これまで謎だったガリィの過去が、ついに明らかになる!!

第1話 マカク編

▲鉄クズの山の中から発見された少女は、「ガリィ」という名前をもらう。

第2話 ユーゴ編

▼天空にそびえる「ザレム」に行くことを夢見る少年。ガリィの初恋の相手。



第3話 モーターボール編

▲ユーゴ少年を失ったショックで、危険な格闘レースに身を投じる。

SLG

花火

作れる花火は一千個以上!? 無限の夢を飛ばす花火SLG登場!!

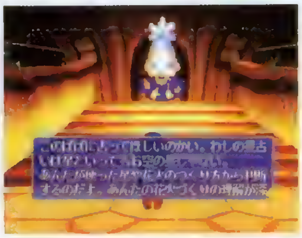
7/16	▶¥4,800
	▶魔法株式会社
	▶MC(ブロック数未定)

世界初！ 花火SLG登場!!

夜空に輝く美しい〝花火〟を作れるSLG「花火」がPSに登場。このゲームは、〝型〟(星の配置パターン)と〝星〟(動きや光のパターン)を自由に選択するだけで、手軽に花火が作れるのだ。しかも、型は土星型、三角型から文字型(！)、星はクルクル回る星や、尾を引く星などが、それぞれ100種類以上も用意されているので、組み合わせ次第で、変化に富んださまざまな花火作りが楽しめるぞ。また、3Dのフィールド内を駆け回り、ステージに散らばる星や型を集めてボスが出す課題をクリアしていくという、RPG的な要素も盛り込まれていて、〝作る楽しみ〟と〝集める楽しみ〟の両方が味わえるのだ。

▶各ステージにいるボスが出す課題(同じ花火を作る)をクリアすると、新しい星が手に入るぞ。

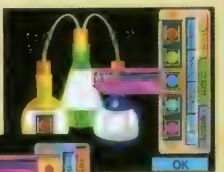
▲文字型は文字の花火を打ち上げられる。メモリーカードにセーブして、花火で告白♥ なんてことも可能！



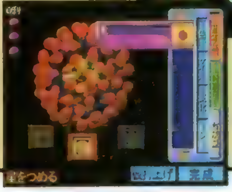
◀今まで作った花火やプレイスタイルなどから、プレイヤーの性格を占う〝星占い〟もある。

キミだけのオリジナル花火を打ち上げよう!!

手に入れた花火の星と星を合成して、〝オリジナルの星〟を作ることも可能！ 材料となる星をドンドン集めて、すごい花火を作ろう。また、特定の組み合わせで出現する〝スペシャル星〟も存在するらしいぞ。



▶同じ星と星でも、最初の枠にどちらを入れるかで結果が変わってくる。



◀星と星を合成することで、花火のバリエーションがグンとアップ！

©木城ゆきと／YUKITO PRODUCTS INC. ©集英社／ヤングジャンプコミックス刊 ©Ea ©BANPRESTO 1998 ©1998 魔法株式会社

ETC

3D格闘ツクール

7/23
▶¥5,800
▶アスキー
▶MC(1～15ブロック)

対戦ACT作成ソフト『3D格闘ツクール』がついにその全貌を現した！
今回は、そのシステムとキャラクター作成の詳細を流れに沿って徹底大紹介だ！

対戦ACTが作れる『ツクール』シリーズ最新作!!

アスキーから発売されている「ツクール」シリーズは、自分だけのオリジナルゲームを作ることができる人気ソフトだ。これまで、RPGを始め、サウンドノベルや音楽、STGなど、さまざまなジャンルの作成ソフトが登場したのも記憶に新しいはず。そんな中、3D格闘ゲームを作成できる「3D格闘ツクール」が、ついにPSで登場するぞ。今回は、その気になる内容を、キャラクター作成の手順に沿って大紹介！また「3D格闘ツクール」に続いて登場する「シミュレーションRPGツクール」も先取りチェックしちゃうのだ。この超豪華ラインナップは絶対に見逃せないぞ！

◀人気ダントツの3D格闘ゲームが、自分の手で作れちゃうのだ。オリジナリティあふれる必殺技を決めろ！

◀サンプルとして用意されたキャラクターの中に「ストリートファイターEX」でおなじみの"スカロマニア"の姿が！

1 キャラのプロフィールを決定！

格闘ゲームの作成は、まずキャラクター作りからスタート。あらかじめ用意された全20体のモデルの中から、プロレスや空手など、好みの流派のキャラクターを選ぼう。そして次に、選んだキャラクターのプロフィールを設定。名前、出身地、血液型、趣味、職業などの項目を細かく決めることができるぞ。また、すぐに使えるサンプルキャラも15体収録されている。サンプルキャラには、それぞれ独自の技が設定されており、これだけでも十分遊べるようになっているぞ。

用意されたモデルは全部で20種類！

◀どれも個性的なモデルばかり。キミならどのキャラを使う？

2 技を作ってモーションをつける！

キャラクターのプロフィールを決定したら次はいよいよ"技"の作成だ。基本動作となる「立ち」や「しゃがみ」から打撃技や投げ技、勝ちポーズなどを作成することができるぞ。しかも、プレイヤーはキャラクターの肘や膝などの各関節を動かし、技の軌道とポイントとなるポーズを設定するだけでOK。あとは、ソフトが自動的に途中のモーションを作成してくれるのだ。また、視点変更も可能なので、見やすいカメラアングルから作成することができる。最後に好きな名前を付けて完成だ。

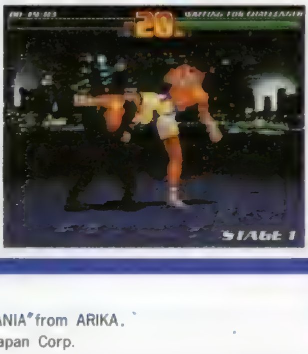
◀技のコマンド、ダメージ、当たり判定などのバランス面も調整できる。

◀実にさまざまな関節を動かせるぞ。こんなポーズを取らせてみちゃったりして(笑)。

3 COMを相手に実戦だ！

さあ、キャラクターの技が完成したところで、今度は実戦！　友だちが作成したキャラクターと対戦させることもできるし、サンプルキャラをCOMに操らせて対戦することもできるのだ。また、COMと対戦する場合は、COMの行動パターンを設定できるので、いろいろな状況を想定した練習も可能。自分のキャラクターに慣れることから始め、コマンド入力や技を繰り出すタイミングなど、思う存分練習してみよう。COMを相手に実戦を積み重ねて、納得がいくまで何度も調整できるぞ。自分だけの最強のキャラクターを作り上げたら、メモリーカードに保存して友だちと対戦。いろいろなタイプのキャラクターを作ってみよう。

◀華麗な技でフィニッシュを決めよう！



◀友だち同士で集まってトーナメントを開催するのも楽しい。

「シミュレーションRPGツクール」も出るぞ！

今回紹介した「3D格闘ツクール」に続いて、シリーズ最新作の「シミュレーションRPGツクール」がPSに登場することが、早くも判明したぞ。ファンタジーの世界を舞台として、ストーリーやキャラクター、職業、武器、防具、戦闘フィールドなどなど、細かい部分まで設定できる機能が充実！　誰でもお手軽にオリジナルのシミュレーションRPGを作れちゃうすぐれモノだ。9月の発売が予定されているぞ。

◀大迫力の戦闘シーン！エフェクトもキレイだ。

▶キャラクターはさまざまな設定が可能。顔のグラフィックはなんと145種類も！

©1997 ASCII Corp."SKULLOMANIA"from ARIKA.
©1998 ASCII Corp./Pegasus Japan Corp.

RCG

BOMBERMANファンタジーレース

おなじみのゆかいな仲間たちといっしょにコミカルな爆走レースを楽しもう！

夏予定 ▶価格未定 ▶ハドソン ▶MC(1ブロック)

ボンバーマンが活躍するRCG

「BOMBERMANファンタジーレース」は、ハドソンの看板キャラクター、ボンバーマンが主役のコミカルRCG。シリーズでおなじみのサポート役、ルーイとティラの背中にまたがって、誰よりも早くゴールを目指すのだ。レース中はアイテムとして爆弾が使用可能。ライバルの走りを妨害したり、爆風を利用してダッシュしたりと、使い方次第でレースを有利に展開できるぞ。登場するキャラも、おなじみ白ボン＆黒ボンに加え、プリティボンバーや悪の帝王バグラーなど、ユニークな仲間が勢揃い。白熱のレースを楽しもう！

▼ルーイの背中に乗っているのは、紅一点のプリティボンバー。何よりもお金が大好きで、今回のレースにも優勝賞金目当てで参加。優勝するためならどんな手でも使うらしい。

▲親友の白ボンとともに、このレースへの参加を決めた黒ボン。宿敵バグラーがレースに参加すると聞いて、彼を倒すためにはるばるボンバー星からやって来た。

◀キャラクター選択画面。6人のうちから好きなキャラを選んでレースに参加せよ！

多彩なコースがキミを待ち受ける！

戦いの舞台となるコースは全部で7種類。オーソドックスなサーキットコースはもちろん、遊園地の中を駆け抜けていくコースなども用意され、プレイヤーを飽きさせないのだ。

▶サーキットタイプのコースは、トンネルが特徴的。

◀遊園地のコースでは観覧車が見える。

SLG

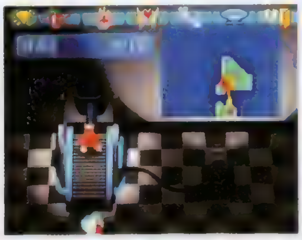
あっナンジャリン

宝石から生まれる不思議な生物「ナンジャリン」を育てよう！

6/11 ▶¥3,900 ▶ツーワン ▶MC(1ブロック)

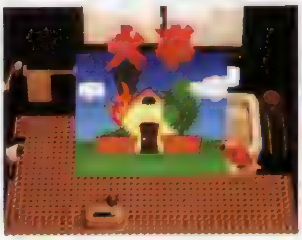
キャラがかわいい育成SLG

この「あっナンジャリン」は、宝石から生まれる神秘の生物ナンジャリンを育てる育成SLGだ。ナンジャリンは、食事をしたり遊んだりしながらすくすく育ち、教育方法によってさまざまな形態に成長していく。彼らは生まれて3日で大人になって、7日目には迎えにきた宇宙船に連れられて宇宙へ帰ってしまうぞ。せっかく育てたナンジャリンと別れるのは辛いけど、帰るときにはプレイヤーの育成の評価が聞けるとともに、ナンジャリンの残した宝石のかけらが入手できるのだ。宝石には先代の遺伝子が組み込まれているので、プレイヤーはそれを使って、新しいナンジャリンを繰り返し育てることができるぞ。



▶ルームマラソンで運動中。適度な運動は、キャラの走行能力をアップさせてくれる。

▲お風呂に入ってリラックス。ちなみに、お湯が適温でないと、ちゃんと湯船につかってくれないぞ。



◀バッドエンディングの一つ、火事。いいかげんに育成していると、こんな目に合うことに…。

ナンジャリン以外の生物も育成しよう！

鉢植えに水をやったり、水槽に魚の餌をまいたりしていると、植物や魚が少しずつ育っていくぞ。ゲーム本編とは直接関係ないけど、ナンジャリン育成の合間にこれらの世話をして成長を見守るのも、けっこう楽しいのだ。

▶ベランダには鉢植えがある。毎日水をやっていると、花が育つのだ。

◀居間には水槽が置かれている。エサをあげ続ければ魚が増えていくぞ。

©1998 HUDSON SOFT ©1998 to One co.,ltd.

TBL

ゴジラ トレーディングバトル

7月(予)
▶¥6,800(予)
▶東宝
▶MC(1ブロック)

ゴジラやモスラ、キングギドラなどお馴染みの東宝特撮怪獣たちがカードになって大暴れ!! ハリウッド版「ゴジラ」の公開に併せて、この夏、いよいよ登場!

歴代の東宝特撮怪獣総出演!! あのゴジラがカードバトルで登場だ!!

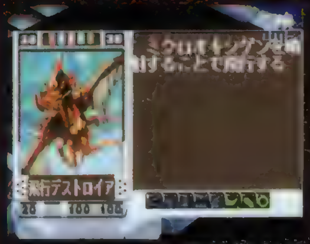
この「ゴジラ～」は、トレーディングカードゲームのバトルシステムを採用したTBLだ。ルールはいたって簡単で、さまざまなカードを駆使してマップ上の拠点を奪い合うというシンプルなモノ。煩雑な処理はCOMに任せて、カードゲームの魅力を手軽に味わえるぞ。また、対戦はもちろん、カードの収集や交換といったトレカならではの魅力も楽しめる。

◀怪獣のデータベースも付いていて、細かなプロフィールもバッチリ!

基本的な3つのポイント

ひとえに拠点の奪い合いといってもカードの要素が複雑に絡み合って、かなり奥の深い駆け引きが楽しめるぞ。基本的なゲームの流れは、以下のポイント1～3の繰り返しで進行していく。ここでは、各ポイントごとに概要を説明していこう。

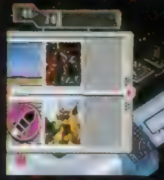
POINT DRAW 1 カードの組み合わせが勝負の決め手!!



▲怪獣には属性があって、相性の合わない拠点には配置することができないのだ。

プレイヤーは、まず始めに「デッキ」を組まなければならない。これは、ゲーム中に使うカードをあらかじめ選んで、カードの山を作っておくというモノだ。本作では怪獣や拠点、イベントなどを含むメインデッキと、戦闘に関するカードをまとめたバトルデッキの2種類を用意する。次に、拠点や怪獣を配置したらいよいよゲーム開始。先攻のプレイヤーはメインデッキから2枚のカードを引いて、手札に加える（これをドロー＆プールという）。この時、新たな拠点を配置したり、怪獣を呼び出すことができるぞ。

POINT MOVE 2 拠点の状況を見極めて怪獣たちに命令を!



◀プレイヤーは手札を6枚までストックできるぞ。でも、カードを出し渋ると、拠点の防御が甘くなるかも……

▶移動先が重なるとバトル発生! 防御側は、ほかの拠点から応援を呼んだり、退却することもできる。

次に、相手の拠点を攻めたり自分の拠点を守るために、怪獣を移動させる。移動はどの拠点へも自由に移動することができるぞ。もし、移動先に敵の怪獣がいれば戦闘が発生、誰もいなければ拠点を占領できる。これを繰り返してすべての拠点を占領すると、プレイヤーの勝利となる。ちなみに、拠点が増えると支配力が増えて、より強力な怪獣を使役できるようになるのだ。

POINT BATTLE 3 迫力の3Dグラフィックで怪獣たちが大暴れ

戦闘が発生すると、拠点や怪獣の数に応じてバトルデッキから手札を補充する。これらのカードと怪獣を組み合わせて、プレイヤーの攻撃と防御側の反撃が同時に行われるのだ。もちろん戦闘時には、レンダリングによるリアルな怪獣たちの迫力あふれる戦闘シーンが展開されるぞ。以上が一連のプレイヤーの行動で、最後に余分なカードをメインデッキに戻してターンが終了する。この戦闘に勝つことで新たなカードを獲得できるため、プレイするたびに戦術の幅が広がっていくぞ。

▲3DCGで動く、迫力のバトルシーンは超必見!! ちなみに、各怪獣ごとの鳴き声や効果音なども、忠実に再現されているぞ。

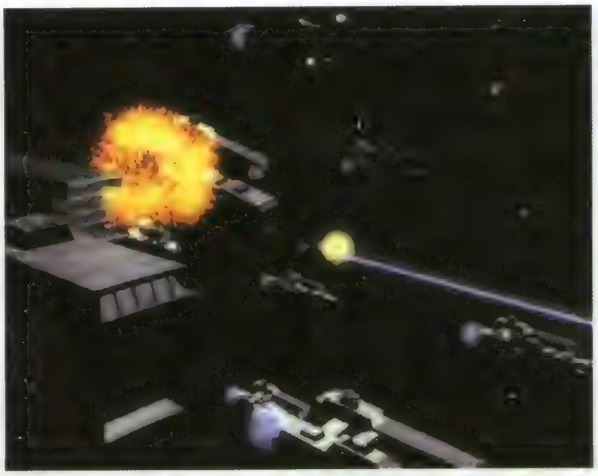
▼アルバムモードでは、キミが今まで集めた怪獣カードを、じっくりと鑑賞できるぞ。この写真でちょっと気になるのが画面下の「?」の文字。もしや、これがハリウッド版のゴジラ!?

新怪獣も登場!!

有名怪獣からガイラやゲゾラといったマイナー怪獣、さらにはゲームオリジナルの新怪獣も登場。まさに、特撮ファン感涙モノのラインナップなのだ。そして、何よりも注目すべきは、今夏の公開まで一切が謎に包まれているハリウッド版ゴジラも収録されているということ。本作は映画の封切りと同時発売となるので、劇場の興奮も冷めやらぬうちに楽しむことができるのだ!

新怪獣「ラゾン」

©1998 TOHO CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 TRISTAR PICTURES,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
GODZILLA AND CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO.,LTD. ©1998 TOHO･TOHO EIGA



ETC

ナムコアンソロジー1

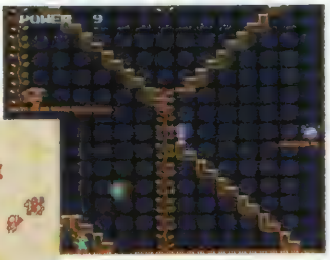
ナムコ家庭用ゲームの名作選集
第1弾がいよいよ登場！

6/4
▶¥5,800
▶ナムコ
▶MC(5ブロック)

懐かしの4作品が1本に凝縮！

ナムコが誇る過去のアーケード作品のいくつかを、1本に収録した『ナムコミュージアム』シリーズ。その後継作にあたる、家庭用ゲーム機の名作集『ナムコアンソロジー』の第1弾が、いよいよ発売されるぞ。今作にはＰＺＧの超大作『バベルの塔』を始め、元祖３Ｄ・ＳＴＧ『スターラスター』、人気ＳＰＧ『レッスルボール』、本格派ＳＬＧ『覇王の大陸』の４作品と、それぞれのアレンジモードやムービーなども収録されている。また、各ゲームをクリアしていくに連れて隠し要素が明かされていくなど、オマケ要素もあるぞ。

▼ＦＣで発売された「三国志－中原の覇者」の続編が、この『三国志Ⅱ－覇王の大陸』。アレンジモードは、収録タイトル中、一番アレンジ色が強く、システム面も改良されている。



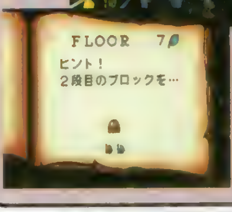
▲Ｌ字型のブロックを階段状に積み上げ、各フロアの出口を目指す『バベルの塔』。単純に思われがちだがと～っても奥深く、64フロアもあってボリュームも満点だ！

◀『レッスルボール』は、メガドライブで好評だったスポーツゲームだ。

さらにパワーUP！「アレンジモード」

当時の作品を、ＰＳならではのグラフィックやサウンドに変更した「アレンジモード」は、システム面も一部改良が加えられている。オリジナルとはひと味違ったプレイが楽しめるぞ。

▶作品本来の魅力を損なわない程度に改良されている。



◀『バベル～』にはヒントの表示も追加。

SLG

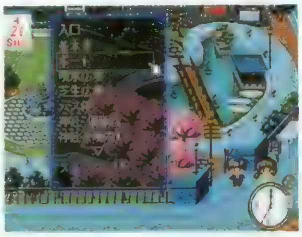
あいたくて… your smiles in my heart

気になるデートシーンのシステムをクローズアップ！

冬予定
▶価格未定
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)

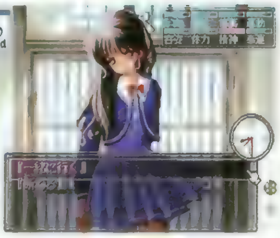
コナミが贈る正統派恋愛SLG

女の子たちが愛称を声に出して呼んでくれたり、アニメ処理による愛らしい仕草を見せたりと『あいたくて…』は、男心をくすぐる（？）演出が随所に盛り込まれた恋愛ＳＬＧなのだ。今回は、独特のシステムが魅力のデートシーンを紹介しよう。デート時の会話の話題は、主人公のパラメータ別（学力、感性など）と、季節ネタなどを合わせて10種類以上用意されている。しかも各パラメータの話題は、育成具合に応じて内容が充実していくのだ。また、デート中に場所を移動したり、会話をするたびに、時間が経過してとてもリアル。イベントも盛りだくさんで、恋愛モノが好きな人にはたまらない一本だ。



▶デートスポットも充実していて、２人だけのとっておきの時間が過ごせそう。

▲話題が充実しているだけに、選ぶときもひと苦労。まずは彼女の性格を把握することが先決かな？



◀ときには、家まで迎えにきてくれて、一緒に登校するという嬉しいイベントもある。

キュートな仕草に思わずドキドキ!?

本作の魅力の１つに、女の子たちの個性豊かな「仕草」がある。髪をもて遊んだり、小首を傾げたり、「仕草」は感情に応じて何段階かに変化するぞ。表情と併せて見れば、彼女の気持ちが手に取るようにわかるはず！

▶元気いっぱいのこの子は、とにかく愉快な仕草を見せてくれるのだ。

◀「仕草」は女の子ごとに違って、キャラの個性が現れているのだ。

©NAMCO LTD. ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PZG プリンセスメーカー ポケット大作戦

大ヒットを記録した育成SLGが、今度は落ちものパズルになって登場！

7/30（予）	▶¥4,800
	▶ナインライブス
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

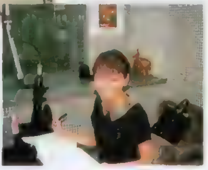
今度はパズルで子育て!?

「～ポケット大作戦」が他の落ちゲーと大きく異なるのは、フィールドに奥行きが存在し、左右だけでなく前後にも玉を回転させられる点だ。その特性を生かしたシステムが〝ポケット〟システム。メインフィールドの奥側に回された玉は、フィールド横のポケットに落ちて、縦一列に溜まっていく。玉がポケットの一番上まで詰み上がるとスロットが起動し、絵柄によって各種のお助け効果を発揮する〝ボーナス玉〟が降ってくるぞ。〝ポケット〟を使いこなすことが勝利のカギとなるのだ。

▲玉は3個一組のカギ型で、上から落ちてくる。前後左右に回転させて、どんどんくっつけろ！

▲対戦時に連鎖を起こせば、相手フィールドにおじゃま玉・アイスボールを降らせることができるのだ。

◀シリーズ歴代キャラによる「ストーリーモード」や、1P専用の「もくもくモード」があるぞ。



▶各キャラの声は、オリジナルの声優が担当。懐かしいあの子にまた会えるぞ！（右は横山智佐さん）

SLG SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3

お馴染みのパチンコSLGの第3弾！ 最新機種が満載！

5/28	▶¥5,800
	▶ティー・イー・エヌ研究所
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

5機種のパチンコ台を収録した最新作

実在する5機種のパチンコ台をシミュレートする「SANKYO FEVER」シリーズ第3弾が登場するぞ。今作には、パチンコホールで人気を博した「CRフィーバービッグパワフルFX」が搭載されている。さらにファンの要望に応えて、新たにリーチアクションが楽しめる「リーチモード」も加わり、「パチプロモード」も大幅にバージョンアップされているのだ。

◀市販のパチンコハンドル型コントローラにも対応しているぞ。

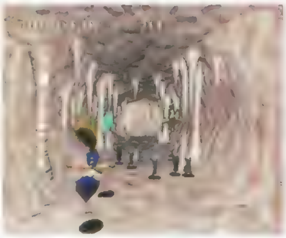
ACT ひっとばっく

スカッシュのようにボールを打ち返して敵を倒す3D・ACT！

7月（予）	▶¥5,800
	▶トミー
	▶MC(1ブロック)

妖精の力を借り、お姫さまを取り戻せ！

「ひっとばっく」は、ボールを打ち返して床や壁に反射させて敵を倒す3D・ACT。死神によって本の世界へ連れ去られたミミルを助けるため、キック、グレコ、ポニー、ヲヤジの4人が大活躍する。このストーリーモードでは、2P協力プレイも可能。また、パズル感覚のトライアルモードや最大4人まで参加可能な対戦モードなど、各モードも充実している。



◀ボールは打ち続けることで最大3段階までパワーアップする。

新作ソフトニュース NEWS

お馴染みのシリーズタイトルが続々登場

最新のソフト情報をお送りするこのコーナー。今回最初を飾るのは、カプコンの人気シリーズ『ロックマン』の最新作、「スーパーアドベンチャーロックマン」だ。CD3枚組、90分におよぶアニメーションで贈る、新ロックマンの勇姿は必見だぞ。「フォーメーションサッカー'98 ～がんばれニッポン in France～」も人気シリーズの最新作で、W杯フランス大会の開催に合わせて発売される特別バージョンなのだ。そして、冬を待ちきれないスキー好きのキミにオススメなのが「SKI AIR MIX」。華麗なエア・アクションを駆使して、一足先にモニターの中の銀世界を堪能できるぞ。最後の「三國志V with パワーアップキット」は、ご存じ「三國志V」のデータ追加版。自由に数値を変更できるエディタ機能も楽しめる作品だ。

『スーパーアドベンチャーロックマン』より

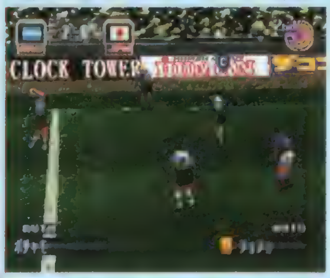
スーパーアドベンチャーロックマン

▶6/25 ▶AVG ▶カプコン ▶¥5,800

◀3つのエピソードで構成されるオリジナルストーリー。22体もの歴代ボスキャラたちが登場するぞ！

フォーメーションサッカー'98～がんばれニッポン in France～

▶6/4 ▶SPG ▶ヒューマン ▶¥4,800



◀もちろん、各国選手のデータは最新のもの。デュアルショック対応で、本戦さながらの興奮が味わえるぞ！

SKI AIR MIX

▶7月（予） ▶SPG ▶キッド ▶¥4,800

◀アイテムやキャラのバリエーションも豊富で、スピード重視、エア重視など、多彩な設定も可能だぞ。

三國志V with パワーアップキット

▶7/2 ▶SLG ▶光栄 ▶¥9,800

◀エディタ機能を駆使すれば、お金や同盟関係までも変更可能。自分だけの三國志を楽しもう！

©1998 NINELIVES Inc. キャラクターデザイン：赤井孝美 ©1998 ティー・イー・エヌ研究所／SANKYO／JAPAN VISTEC ©1998 TOMY
©CAPCOM CO.,LTD ©HUMAN 1998 ©1998 KID ©1998 KOEI CO.,LTD.

ベルが鳴る。運命の出逢いが待っている。
SEGASATURN
PlayStation
べつに目的があるわけじゃない。でも旅にでれば何かがあるはず。
日本縦断超豪華特急ヴェガ ルートも行き先もまだわからない。
たけど、きっと僕を待ってる。
企画：あかほりさとる
ドラマチック
恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
7/9
on SALE
各6,800円
フルヴォイス&フルスクリーンの豪華版 CD 2枚組
新シナリオシステム「MDS」(マルチ・ブル・デュアル・システム)搭載!!
Wチャンスキャンペーン 実施中
ラジオドラマ放送中!『電撃大賞～お嬢様特急～』 文化放送 毎週土曜 26:00～ ラジオ大阪 毎週日曜 26:00～
緊急発売
「お嬢様特急(エクスプレス)1」
舞台はヴェガ! 登場人物はさとみに、愛に…。
ゲームの育ての親・花田十輝自ら直接の書き下ろし!!
6月10日発売
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

PSの次を見すえる先取り（?）ページ

今回のネクストは？

今回は、人気の女性声優がパーソナリティをつとめる、ラジオ番組を楽しく制作するSLG『どきどき ON AIR』と、多彩なコンボと特殊攻撃を駆使するド派手な戦闘が魅力のA・RPG『ブレイヴ・プローヴ』を紹介。君はどっちのゲームで"ドキドキ"したい？

今回のテーマ ドキドキ

SLGとA・RPG、タイプの違った2タイトルの"ドキドキ"にスポットをあてて、その魅力に大接近！　どちらも熱いドキドキを感じさせてくれる作品だぞ！

人気声優が扮する3人のパーソナリティとラジオ番組を作る

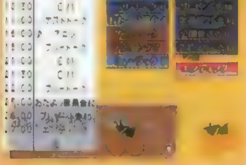
ドキドキ♥のラジオ番組制作SLG！

どきどき ON AIR

プレイヤーがディレクターになり、3人の人気声優が扮するパーソナリティと協力してラジオ番組を作る。そんな、声優ファンにはたまらないラジオ番組制作SLGがこの『どきどき ON AIR』だ。なんと、企画やコンセプトの決定から、実際に放送されるときのプログラムまで、番組作りのあらゆる手順を、本格的にシミュレートできる。好みのパーソナリティと力を合わせてイチから番組を構成するという、ドキドキのシチュエーションを味わえるぞ！

ドキドキの理由1　番組を盛り上げる楽しいコーナーが満載！

"あかほりさとる事務所"の脚本による5本のラジオドラマや、ハガキの紹介を交えたパーソナリティのフリートーク、声優ファンを集めての公開放送など、番組を盛り上げるためのプログラムも豊富に用意。これらの企画を効果的に番組の中に盛り込んで、聴取率アップを確実に狙っていこう！



◀コンセプトにマッチしたプログラムを選んで、番組を盛り上げるのだ。

ドキドキの理由2　総勢9人の有名声優をゲストに呼べる！

番組に華を添える豪華ゲストも、ラジオ番組の構成には欠かせないエッセンス。このゲームでは、置鮎龍太郎や日高のりこ、富沢美智恵など、総勢9人の有名声優をゲストとして迎えることができる。声優さんはすべて実名で登場するぞ。

▶ゲストとパーソナリティの楽しいトークが展開する。

どきどき ON AIR　■6月11日　■SLG　■ボトムアップ　■¥5,800

©1998 BOTTOM UP／文化放送／JCM

息もつかせぬアクションの連続！
ドキドキの大冒険が楽しめるA・RPG！

「ブレイヴ・プローヴ」は、豊富なバリエーションのコンボと、特殊攻撃を駆使して戦うA・RPGだ。トラップや仕掛けといった、パズル的な謎解きの要素も備えているので、襲い来るモンスターと戦いながら、アイテムなどを使って冒険の活路を見いだすドキドキのゲーム展開が楽しめるのだ。常に危険と隣り合わせの冒険はキミを虜にすること間違いなし！

BRAVE PROVE
ブレイヴ・プローヴ

ドキドキの理由1 無限の広がりを見せるコンボアクション！

このゲームには、✚キーとボタンの連続入力で実行できるコンボの基本形が50種類以上も用意されている。さらに、基本形のコンボを組み合わせて新しいコンボを開発することも可能なので、バリエーションは無限に広がるぞ！

◀流れるようなコンボで、反撃を許さず敵を斬り裂く！

ドキドキの理由2 失われた心の光…愛と冒険のストーリー

主人公アルスは、想いを寄せている女性、シーナの心の光を奪った黒水晶の守護精霊"プレリュード"を封印するために広大な世界を旅する。彼がつむぐ愛と冒険の物語も本作の見逃せないポイントだ。

▼アルスの身代わりとなって、心の光を失ったシーナ。愛のために、アルスは旅立つ！

▲世界の平和を願う精霊たちが、アルスに同行する。

ドキドキの理由3 ド派手な特殊攻撃が炸裂！

▲特殊攻撃は、精霊の力を借りておこなう。コンボとは違うタイプのコマンド入力で発動するのだ。

コンボと並ぶもう１つの攻撃アクションとして、このゲームには24種類に及ぶ特殊攻撃も用意されている。これは一般的なRPGでいうところの魔法にあたるもので、広範囲の敵を同時に攻撃することができるのだ。特殊攻撃はストーリーが進むにつれて修得していき、アルスのレベルが上がるにつれて威力がアップする。さらに、コンボに組み込んで使うこともできるので、華麗なコンボの最後に、超ド派手な特殊攻撃を炸裂させることができるのだ!!

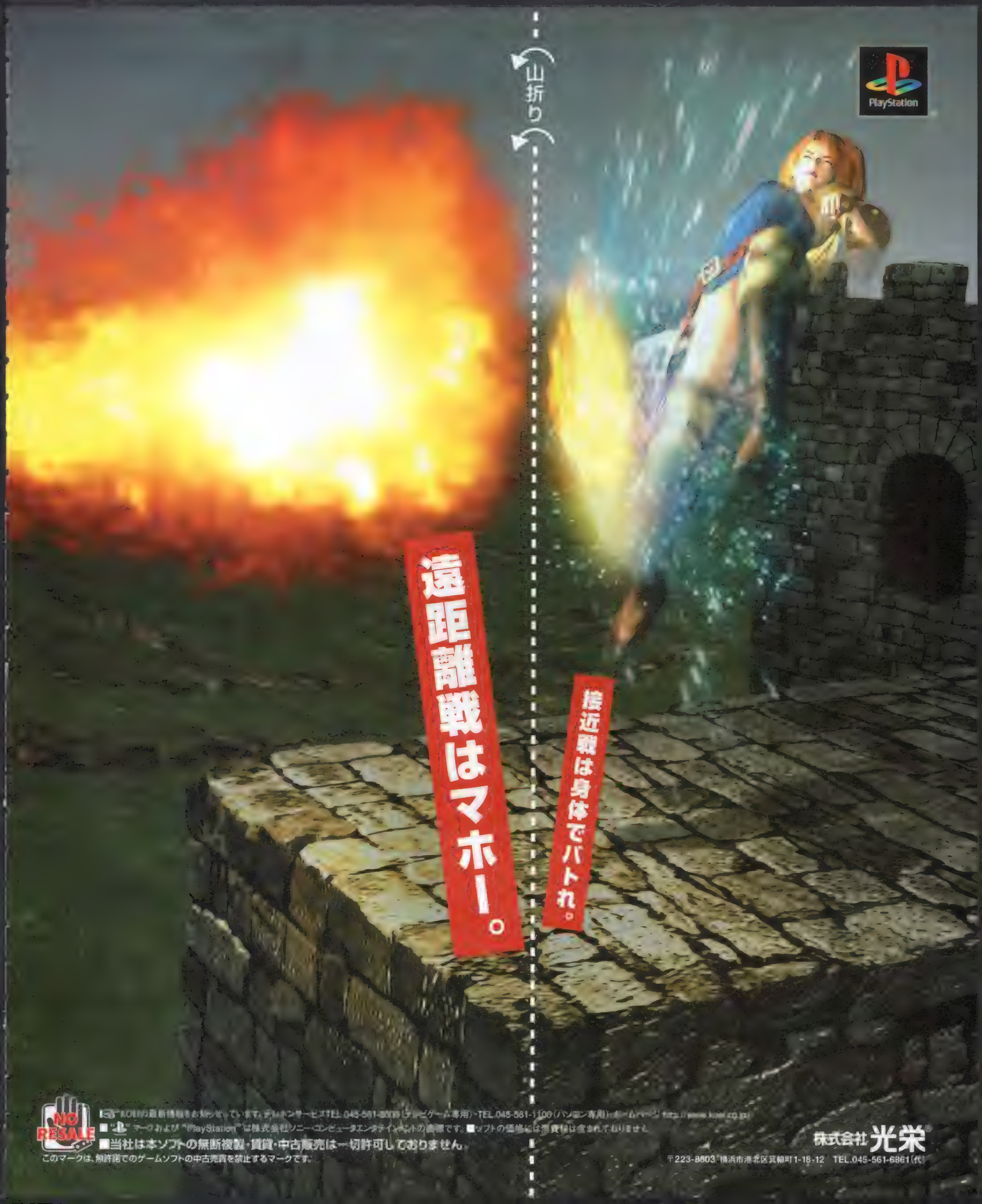
▶アルスのレベルが上がって威力が増した特殊攻撃は、広範囲の敵を粉砕する！

ブレイヴ・プローヴ ■発売中 ■A・RPG ■データウエスト ■¥6,800
©1998 by DATAWEST.Inc.

絶世の悪女。
安西ひろこ
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

20th Anniversary
20周年記念特別作品
KOEI
美しいものには、トゲがある・・・。
8月発売予定
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
プレイステーション版 6,800円
《中国の一大伝奇ロマン「封神演義」が、いま、プレイステーションに甦る。》
天と地を縦横無尽に駆けめぐる、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をえぐる、地形をも変える宝貝の破壊力。
それは、奇想天外・波瀾万丈・痛快無比、道士・太公望と
妖妃・妲己が繰り広げるファンタジックストーリー。
BOOKS［歴史ポケットシリーズ］封神演義1～4 ※以下続刊 許仲琳・編 各本体600円＋税／封神演義大図鑑 DaGama編集部・編 本体1,143円＋税
KOEIの最新情報をお知らせしています テレホンサービス・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
新感覚ファンタジーバトル
DeSTREGA
デストレーガ
今秋発売 ●プレイステーション版:5,800円(予価)
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、
その力を再び封印しようとする操者の末裔たち。
魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
■城塞や遺跡などの広大な3次元フィールドを自由自在に移動しながら、地形の高低差を利用した攻撃・防御が楽しめる。 ■遠距離からの魔法攻撃は、これまでにない派手さとド迫力。接近したときの直接攻撃との使い分けで勝敗が決まる。 ■3つのボタンの組み合わせで多彩な魔法攻撃が楽しめる。また音声を聞けばどんな魔法になるのかが判り、直感的に遊べる。
ボタン
魔法 速さ 力 拡散
音声 ティル アス フォウ
■キャラクターは総勢12人。それぞれの個性にふさわしい声優をキャスティングし、主人公には石川 英郎と桑島 法子を起用した。


山折り
PlayStation
遠距離戦はマホー。
接近戦は身体でバトれ。
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社光栄
〒223-8603 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

株式会社タイトー®

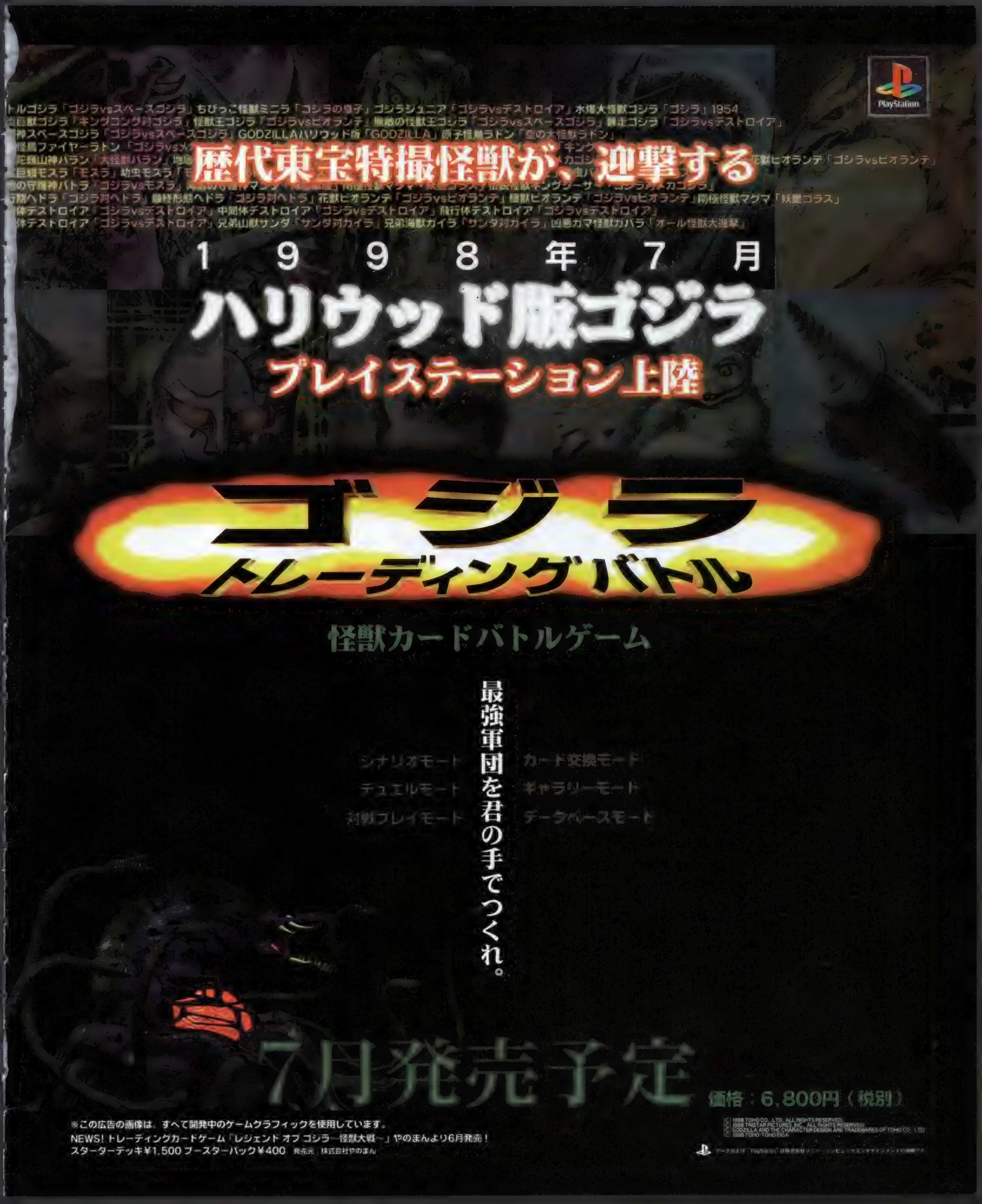
本社：〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
家庭用ゲームソフトに関するお問い合わせは：〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトー お客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月～金 13:00～17:00）

パズルボブル4
PUZZLE BOBBLE 4™
おなじみ超人気シリーズ最新作!!
"滑車"の登場により、ゲーム内容も一段とグレードアップ。
ひたすら消しまくる反射神経に加えて、バランス感覚が
ポイントだ。こんどのパズボブは、超手ごわいぞ!!
●対戦には「連鎖」、パズルには「滑車」、「反重力ブロック」など新テクニックを満載。
●個性的な10人のキャラからゲームプレイヤーを選べます。●ゲームモードは「ひとりでパズル」「ひとりで対戦」「ふたりで対戦」「チャレンジ」「エディット」の5モード。
DUAL SHOCK 対応
近日発売 プレイステーション用ソフト 価格 4,800円(税別)
答え/おつかれさま全部ホンモノです。
＊＊＊＊＊＊＊＊＊ PSロングランおすすめソフト ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊
レイストーム 2,800円
パズルボブル3DX 4,800円
パズルボブル2 2,800円
アルカノイドリターンズ 4,800円
スペースインベーダー
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

eff
エフィカス　この想いを君に・・・
プレイステーション用ソフト　8月発売予定　価格未定
Genki
元気株式会社
〒169-0072　東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800（ユーザーサポート）
エフィカスホームページhttp://www.genki.co.jp
©1998 GENKI
声の出演　皆口裕子　笠原弘子　飯塚雅弓　増田ゆき
田中敦子　大谷育江　定岡小百合
古川恵実子　七森美江　那須めぐみ（声優オーディション優勝者）
キャラクターデザイン　撫荒武吉

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です
PlayStation
私からの想いを込めて
あなたに・・・
～エフィカス～
icus
この想いを君に・・・

阪急東宝グループ
発売元：東宝株式会社映像事業部　〒100-8415　東京都千代田区有楽町1-2-1


トルゴジラ「ゴジラvsスペースゴジラ」ちびっこ怪獣ミニラ「ゴジラの息子」ゴジラジュニア「ゴジラvsデストロイア」水爆大怪獣ゴジラ「ゴジラ」1954
炎獣ゴジラ「キングコング対ゴジラ」怪獣王ゴジラ「ゴジラvsビオランテ」無敵の怪獣王ゴジラ「ゴジラvsスペースゴジラ」暴走ゴジラ「ゴジラvsデストロイア」
神スペースゴジラ「ゴジラvsスペースゴジラ」GODZILLAハリウッド版「GODZILLA」原子怪鳥ラドン「空の大怪獣ラドン」
怪鳥ファイヤーラドン「ゴジラvs
巨蛾モスラ「モスラ」幼虫モスラ「
花獣ビオランテ「ゴジラvsビオランテ」
行期ヘドラ「ゴジラ対ヘドラ」最終形態ヘドラ「ゴジラ対ヘドラ」花獣ビオランテ「ゴジラvsビオランテ」植獣ビオランテ「ゴジラvsビオランテ」南極怪獣マグマ「妖星ゴラス」
体デストロイア「ゴジラvsデストロイア」中間体デストロイア「ゴジラvsデストロイア」飛行体デストロイア「ゴジラvsデストロイア」
体デストロイア「ゴジラvsデストロイア」兄弟山獣サンダ「サンダ対ガイラ」兄弟海獣ガイラ「サンダ対ガイラ」凶悪カマ怪獣ガバラ「オール怪獣大進撃」
歴代東宝特撮怪獣が、迎撃する
1998年7月
ハリウッド版ゴジラ
プレイステーション上陸
PlayStation
ゴジラ
トレーディングバトル
怪獣カードバトルゲーム
最強軍団を君の手でつくれ。
シナリオモード
デュエルモード
対戦プレイモード
カード交換モード
ギャラリーモード
データベースモード
7月発売予定
価格：6,800円（税別）
※この広告の画像は、すべて開発中のゲームグラフィックを使用しています。
NEWS! トレーディングカードゲーム「レジェンド オブ ゴジラ〜怪獣大戦〜」やのまんより6月発売！
スターターデッキ¥1,500 ブースターパック¥400 発売元 株式会社やのまん
(C) 1998 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
(C) 1998 TRISTAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
(C) GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO., LTD.
(C) 1998 TOHO・TOHO EIGA

T→

Tから始まる物語

この夏、冒険はTから始ま

少年タクト、15才

タクトの持つモバイルに、

発信元不明の4つのTから始まるメッセージが届く。

TRAP、TRICK、TRIP、TRUTH

ファンタジックワールドで体験する

様々な出会い、そして敵。

少年は心の葛藤を繰り返しながら

次第に成長していく…。

1998年、夏、ジャレコが贈る壮大なアクションアドベンチャーワールド。

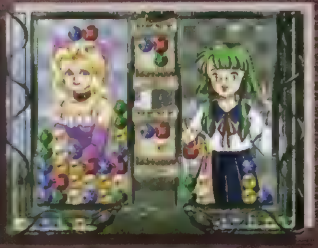
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- アナログコントローラー（デュアルショック）対応

JALECO
TRAP
TRICK
TRIP
TRUTH
る。
プレイステーション用ソフト「Tから始まる物語」
1998年6月4日発売　価格5,800円(税別)
株式会社ジャレコ
ジャレコホームページ　http://www.jaleco.co.jp
(本社) 〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820 (直通)
(九州) 〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486TEL.0979-32-8711 (代表) FAX.0979-32-2527 (サービスセンター) 〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9TEL.03-3420-2271 (代表) FAX:03-3420-2280

お父さん、パズルとボードで

プリンセスメーカー ポケット大作戦

●歴代の娘同士の対決！●



●脇役キャラもこぞって参加●

●ストーリーモードではシナリオも…●

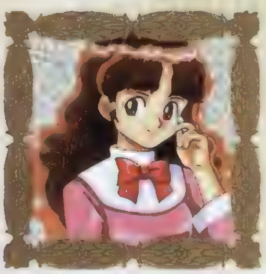
●お気に入りの娘でプレイ！●

落ちものパズルアクションゲーム

プリンセスメーカー® ポケット大作戦

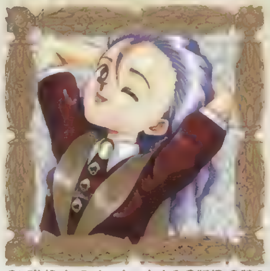
プレイステーション専用ソフト　98年7月30日発売予定　価格:4,800円(税別)

プリンセスメーカーシリーズの3人の娘たちが、今度はパズルゲームで夢の共演！もちろん個性あふれる名脇役達も多数出演します。ゲームのルールは落ちてくる宝石を配置しながら次々と消してゆく、というもの。従来の落ちものゲームにはない「奥・手前」という立体的な概念と、「ポケット」の存在でプリメシリーズファンばかりでなくパズルゲームファンも納得の一作！4種類のモードのなかにはミニシナリオ付きの「ストーリーモード」もありますから、お気に入りの娘でプレイしてみてください。



●"プリンセスメーカー2"の娘●

●"プリンセスメーカー1"の娘●



●"プリンセスメーカーゆめみる妖精"の娘●

「プリンセスメーカー」は（有）ナインライブスの登録商標です。　キャラクターデザイン：赤井孝美
＊ゲーム画面は開発中のものです。　「キャッチ・ザ・プリンセス」キャンペーン開始!!　詳しくは次回広告にて。
「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」及び「プリンセスメーカー　GO!GO!プリンセス」は（有）ナインライブスの商標です。　©1997 NINELIVES Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1995

NINELIVES

あそんでね！

対戦型ボードゲーム

プリンセスメーカー Go!Go!プリンセス

プレイステーション専用ソフト　98年夏発売予定　価格:5,800円(税別)

プリンセスメーカーシリーズの主人公達4人が、互いにプリンセスを
めざして、王国中を駆け巡る、すごろくタイプのボードゲーム！
王様から発令されるクエストをこなせば憧れの王子様とデートができ、
王子と親密度が最も高い娘がプリンセスになれます。娘だけではなく、
シリーズのキャラクター達が天界･妖精界･人間界･魔界から大量に登場！
(総勢150人以上) もちろん、プリメならではの「武者修行」
「お勉強」「アルバイト」「収穫祭」などの世界観や設定も
十分に活かされています。

プリンセスメーカー Go!Go!プリンセス

●かわいい娘たちのチビキャラ●

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。
ナインライブスホームページ http://www.ninelives.co.jp/　(有) ナインライブス　〒180-0006　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL:0422-60-7057

PANTHER SOFTWARE INC.
PlayStation
PlayStationで大ぱにっく!!
パンサーがおくるおかしなおかしなホームアミューズメント!!
あのキッチンぱにっくがみんなのプレイステーションでも遊べるよ!
僕はアイダホ生まれのポテト、生っ粋のアメリカン!!
やっとお店も終わって、静かになったはずなのに大変、大忙し!!
今夜に限って、いつもはおとなしい食器が暴れだすは・・・
今まで友だちだと思っていた仲間たちが大混乱!!
さあ、明日の朝までに早くなんとかしなきゃ!!
キッチンぱにっく
KITCHEN PANIC
お待たせ!
PlayStation用アクションゲーム
いよいよ5月28日(木)発売!!
振動アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応!!
お値段お得な¥4,800!!(税別)
G•Wにハイパーゲーム大会開催
広島 ソフマップギガストア広島店
神戸 ソフマップ神戸ハーバーランド店
大宮 ソフマップギガストア大宮店
参加者全員に参加賞をプレゼント! 更に上位入賞で豪華商品をゲット!! 参加費はもちろん無料(タダ)!
ジャンジャン応募しよう!
株式会社パンサーソフトウェア
〒108-0023
TEL 03-3798-2760(製品問い合わせ)
FAX 03-3798-2286
© PANTHER SOFTWARE INC.

PlayStation
アタシたちと麻雀(まーじゃん)……しない？
新世紀 EVANGELION
エヴァと愉快(ゆかい)な仲間(なかま)たち
7月発売 価格6800円（予価）
イラスト：高村和宏
初回特典 初回版をお買い上げの皆様全員に 特製描きおろしポスターがついてくる！
GAINAX
http://www.gainax.co.jp/
株式会社ガイナックス TEL0422-53-5568
©1998 GAINAX ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©NHK・総合VISION・TOHO
記載の会社名・製品名は各社の商標または登録商標です。発売・販売元 株式会社ガイナックス

愛と勘違いの新感覚RPG
マリーのアトリエ Plus
~ザールブルグの錬金術士~
PlayStation
HOW'S WORK?
こんどの「マリー」はちょっと違う?
ave me alone!
Dual Shock 対応!!
ここがNEW!
Atelier Marie Plus
マリーのアトリエ Plus ~ザールブルグの錬金術士~
★新作ミニゲームを追加!
★新イベントも盛りだくさん!
★さらに、エンディングに新たなパターンを追加!
★そして、価格はダウン!!
「マリーのアトリエ」バージョンアップ!!
あの「マリーのアトリエ」発売から1年。オリジナルにシナリオや機能を追加し、バージョンアップされた『マリーのアトリエ・プラス』の登場です。
「マリーのアトリエ」を体験された方も、『マリーのアトリエ・プラス』で、以前と違う「マリー」をお楽しみ下さい!!
6月4日発売
標準価格:¥3,800(税別)
デュアルショック(振動)対応●プレー人数:1人
©GUST CO.,LTD. 1998 Illustration:桜瀬 琥姫
株式会社ガスト
★開発スタッフ募集中★
最新情報満載のホームページもご覧下さい
●アドレス http://www.gust.co.jp
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300/FAX.026-228-8345

JALECO
メモリーカードに何かが潜む…。
最強のメモリーカードとは…
ドラゴンシーズ
DRAGONSEEDS
最終進化形態
超進化！「メモリーカードバトラー」モード搭載！！
最強のメモリーカードを探せ！
世界中のメモリーカード全てにドラゴンが潜んでいます。そのドラゴンを召喚して、その場でバトルが楽しめる画期的なシステムです。
プレイ人数 1〜2人
メモリーカード 1ブロック
プレイステーション用バトルシミュレーションゲーム
98年8月進化開始！！
予価5,800円（税別）
PlayStation
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社ジャレコ　ジャレコホームページ　http://www.jaleco.co.jp
©1998 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
（本社）〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820（直通） FAX:03-3708-4822 （大阪）〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100（代表） FAX:06-385-0868
（九州）〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL:0979-32-8711（代表） FAX:0979-32-2527 （サービスセンター）〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL:03-3420-2271（代表） FAX:03-3420-2280

PlayStation
夢にむかってはばたくために、
どうぞ翼を下さい……
女の子が主役のゲームです。
ディレクターとなり、
期間は3年間…
になれるでしょうか…
CAST
■キャラクター ■C.V.
御前 静……………半場 友恵
九櫛 円……………矢島 晶子
神依 ……………松井 菜桜子
社 流音……………篠原 恵美
美宗 舞……………平松 晶子
大塚 明夫、青柳 ミエ、稀代 桜子、
北沢 洋、石井 康嗣、横手 久美子、
生駒 治美、檜山 修之、鈴木 れい子、
こおろぎ さとみ
■友情出演
西村 ちなみ、かない みか、
大谷 育江、折笠 愛、高乃 麗
ヒロインドリーム2
Heroine Dream
1 特製B2ポスター
「ヒロインドリーム2」予約購入プレゼント!
2 描き下ろしポストカード
(1セット3枚入り)
3 Wチャンス
アンケートハガキにお答えいただいた方の中より抽選で500名の方に出演声優のサイン色紙かH.D.IIオリジナルテレカが当たります!
6月25日発売予定
●標準価格¥6,800(税別)
株式会社マップジャパン
〒105-0012 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル
●お問い合わせ:TEL.03-3433-7092
map japan
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
プレイステーション用RPG
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL03 3238 8484
ハイクオリティのムービーでおくる
愛と勇気と感動の正統派巨編RPG!!
初回特典:オリジナルポスター付
ルナ ~シルバースターストーリー~
LUNAR
SILVER STAR STORY
5月28日発売予定!!
2枚組/予価6800円(税別)
©1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS ©1996 角川書店/GAME ARTS/JAM
©1998 角川書店/ESP/GAME ARTS キャラクターデザイン/窪岡俊之
ESP
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。

KONAMI LABEL 5月 MAY LINEUP
KONAMI
あなたにつたえたいことがあります
片桐彩子、待望の1st.アルバム発売!
In Store Now
Message
AYAKO KATAGIRI
★オールカラーブックレット
(片桐彩子レコーディング風景を満載)
★初回特典:ピクチャーCD
CD:KICA-7869 税込定価¥3,059
1.Jump Jive NIGHT
2.Draft Beat
3.Tomorrow～Only You～
4.スケッチ
5.Go!GO! パラメータ～Ayako～
6.銀河旅行
7.Aya's swing
8.雨を抱きしめたい
9.Message
10.パレードが始まる
1st.シングル好評発売中!!
ゲーム「ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～」テーマソング
Tomorrow／日曜の雨のように
CDS:KIDA-7643 税込定価¥1,020
Vocalize
みつめてナイト
みつめてナイト ヴォーカライズ
ゲーム主題歌を含むボーカルアルバム
1.はじまりの瞬間
2.恋は突然
3.明日
4.仔猫
5.アンの告白
6.恋をすると
7.みつめて
8.肖像画～Portrait～
9.Memory
10.明日を夢見て
11.エピローグ～波止場にて
CAST
ソフィア:小西寛子
プリシラ:今井由香
レズリー:岩男潤子
アン:國府田マリ子
初回特典
ピクチャーCD
CD:KICA-7870 税込定価¥3,059
©1998 KONAMI ©1997 RED
6.5 In Store
純愛シミュレーションゲームソフト
「みつめてナイト」
オリジナル・ゲーム・サントラ
★2枚組87曲収録!各キャラクターのテーマからイベントまで、このゲームのすべてが入っています。これを聴けば、架空の国「ドルファン」の世界が充分堪能できます。
おまけの2曲つき!
CD2枚組:KICA-7865～66 税込定価¥3,874
In Store Now
文化放送「ソフィアの純愛」オンエアー中!毎週金曜日(24:00～24:30)パーソナリティ:ソフィア
あなたが好きだから
人気ゲームの"その後"を描いたラジオドラマがついに完結!
気になる彼女達の想いは…!?
In Store Now
虹野沙希／CV:菅原祥子が歌う
「想い出がいっぱい」などの
ボーナストラックを収録!
初回プレスだけの2大特典
①ときめく香りつきブックレット
②ピクチャーCD
★パソコン画面でイラストが見られるCD EXTRA仕様
★RSS録音による立体音響効果
CD EXTRA
Roland Sound Space
CD:KICA-7845 税込定価¥2,854
★好評発売中:vol.1～vol.4
速報!
ドラマCD「ときめきメモリアル 虹色の青春 forever」vol.1～5の全5巻を
購入の方には「虹色の青春 forever～プライベートシングル」CDプレゼント!
文化放送での初ON AIRから、今年で5周年!
TWINBEE PARADISE DRAMA COLLECTION 3
ツインビー PARADISE
'93年10月からの放送ドラマをセレクト!
「ツイパラ2」のドラマ2編に
ツイパラ〈幻の第25話〉を収録。
完全保存版2枚組!
〈キャスト〉
ライト:山口勝平
ツインビー:田中真弓
パステル:椎名へきる
ウィンビー:西原久美子
ミント／グインビー:伊藤美紀
シナモン博士:田中和実
マドカ:國府田マリ子
ザコビー:沼田祐介
ワルモン博士:岸野幸正 ほか
CD2枚組:KICA-7867～68 税込定価¥3,059
In Store Now
プレイステーション版ゲーム「ツインビーRPG」のサントラ盤
ツインビーRPG
オリジナル・ゲーム・サントラ
CD:KICA-7861 税込定価¥2,243
In Store Now
In Store Now
文化放送系ステレオドラマ
バーンナップ EXCESS プラス
BURN-UP EXCESS plus
FILE 5
AD 202X年
国際犯罪都市ネオトーキョー。
SFポリス・アクション、
アニラジドラマ
「BURN-UP EXCESS plus」
いよいよ最終回です!
〈CAST〉
今井由香／岡本麻弥／丹下桜／皇月真美
置鮎龍太郎／天野由梨／桑島法子／他
CD:KICA-7830 税込定価¥2,854
BURN-UP EXCESS plus FILE 1～4も好評発売中!
CD:KICA-7826～29 各税込定価¥2,854 ©KONAMI ©AIC ©CULTURE PUBLISHERS
KONAMI 制作・発売元:コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
98240104 販売元:KING RECORDS

最強の研究所設立!!
ERP
プロのデジタル・クリエイティブ集団「フューチャー・パイレーツ」と産学共同プロジェクト「ERP "Entertainment Research Park"」を設立! 所長はフューチャー・パイレーツ代表の高城剛。実際に発売されるゲームを作り、ゲームビジネスの現場を体験する、全く新しいかたちのカリキュラム。これで君も憧れのゲーム業界で活躍できる!!
絶対プロになるキャンペーン
待望のスタート!
大好評放送中!!
「ERP」の学生プロジェクトチームがオープニングCG制作を担当! クリエーターのすべてがわかる、クリエーターのための情報ドキュメンタリー番組「クリエーターズ・エレメンツ」テレビ東京にて毎週水曜日深夜2時55分から大好評放送中!
必見!!
絶対プロになるしくみ
去年までの我が校
オリジナルカリキュラム
卒業
実績のないままプロの現場へ
●オリジナル・カリキュラムで基本はバッチリ!! だけど、これだけではまだプロとはいえません。
今年からこうなる!!
これが絶対プロになる新システム!!
オリジナルカリキュラム
ERP
ERP GAME
ERP RECORDS
ERP VISUAL
ERP CREATIVE
プロの現場へ派遣
作品が一般発売
就職推薦
一流のクリエーターが講師で参加
プロの仕事を体験してから卒業
即プロとして活躍!
●「ERP GAME」の授業は「課題」ではなく「実践」です。実際に発売されるプレイステーションのゲームや期待される次世代マシンの企画から開発に携わります。さらに発売されるゲームの宣伝や店頭プロモーション計画までも立案する、限りなくプロの現場に近い学習の場です
東京デザイナー学院
〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-11 フリーダイヤル 0120-62-6006
専攻コース▶ゲームクリエーター 他
東京ビジュアルアーツ
〒102-0081 東京都千代田区四番町11 フリーダイヤル 0120-64-6006
専攻コース▶ゲームデザイナー 他
東京ネットウエイブ
〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 フリーダイヤル 0120-65-6226
専攻コース▶ゲームビジネス,CD-ROMビジネス 他
大阪デザイナー専門学校 大阪市北区堂島2-3-20 0120-59-2299
ビジュアルアーツ専門学校 大阪 大阪市北区曽根崎新地2-5-23 0120-69-2299
東京デザイナー学院名古屋校 名古屋市中区栄5-1-3 0120-7575-38
名古屋ビジュアルアーツ 名古屋市中区栄4-16-23 0120-7575-48
九州デザイナー学院 福岡市博多区博多駅前3-8-24 0120-474-923
九州ビジュアルアーツ 福岡市博多区博多駅前3-8-24 0120-474-922
札幌デザイナー学院 0120-129-014

電撃 NEWS STATION

5月22日

今回は、CDの紹介記事が盛りだくさん。イベントやプレゼントもあるよ!!

EVENT イベント

世界の頂点に立つのは果たして誰か―!?

「エアガイツ・ワールドチャンピオンシップ」参加者募集

『エアガイツ』の世界大会が開催決定! われこそはと思う強者はさっそく応募しよう。日本を征し、世界を極めるのだ!

「エアガイツ」の世界大会、「エアガイツ・ワールドチャンピオンシップ」が7月26日、池袋駅ターミナルビル・メトロポリタンプラザ8FのMETホールで開催されるぞ。当日はまず日本の参加者による日本一決定戦を行い、その優勝者が日本代表としてアメリカ・欧州・アジアなどの各国代表と"世界一"の座をかけて戦うのだ! 優勝者には世界一の称号と共に豪華賞品が進呈されるぞ。応募資格者は、対COM戦にて8ラウンドを6分40秒以内にクリアー可能で、当日自費で会場まで来ることができる人。日頃の鍛錬の成果を世界に問う、またとないチャンスだ!

大会参加者募集要項

往復ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・使用キャラ(タイムリリースキャラを除く)・大会参加への意気込みを明記し、〒106-0062 東京都港区南青山5-17-7ABビル103 (株)ビッグマウス内「EWCS事務局」宛まで送ろう。返信欄にキミの住所と氏名を書くのも忘れるな!

エアガイツとは…

『エアガイツ』はスクウェアとナムコが手を組んだ夢の対戦格闘ゲーム。制作はあの『トバルNo.1』で有名なドリームファクトリーだ。豊富な技や魅力的なキャラはもちろん、斬新な操作系と、従来の格闘ゲームの常識を覆す、個性的なゲームシステムの数々で人気を博している。ティファやクラウドといった『FF』キャラの参戦でも話題を呼んでいるぞ。現在全国のアミューズメント施設で好評稼働中。知らなかった人はぜひお試しを!!

◀▲飛び道具や障害物など、とにかくフィールド上の全ての物を有効に使わなければ勝てないのだ!

EVENT イベント

この夏、新しいビッグイベントが登場!!

「東京キャラクターショー」開催記者会見

キャラクターを前面に押し出した、新しいイベントがビッグサイトで開催!

キャラクターにスポットを当てた、初の大規模イベント「東京キャラクターショー」(主催:ニッポン放送)の開催に関する記者発表会が、都内で関係者を集めて行われたぞ。これはアニメ、コミック、ゲーム、トーイなど、様々なメディアに登場するキャラクターを一堂に集め、関連商品の展示や販売を行うというイベントで、8月2日(日)・3日(月)に、東京国際展示場(東京ビッグサイト)東1ホールを使って開催される予定なのだ。メディアワークスや角川書店など、多くの企業が参加を予定している。詳細は追ってお伝えするので、楽しみに待とう!

このロゴに注目!! ←

東京キャラクターショー

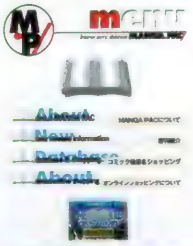
開催日▶8月2・3日/会場▶東京ビッグサイト(東1ホール)
入場料▶一般(中学生以上)¥1,000(税込み・小学生以下無料)前売り券(¥900)は6月中旬よりアニメショップ等で発売予定

TOPIC トピック

マンガもネットで買う時代!?

マンガパック―運用中―

インターネットで欲しいマンガを手に入れよう!



「欲しいマンガをその場で注文できる」インターネットサービスが本格的にスタートしたぞ。この「マンガパック」のサイトでは出版流通会社トーハンとの提携により、市場の約80%の作品が検索可能。そこから購入できるコミック(約5000冊)をインターネットで注文すれば、1~2週間で宅配されるのだ!

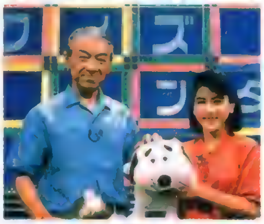
http://www.mangapac.com/

CAMPAIGN キャンペーン

キミも「100万円クイズハンター」に出場できる!?

PSソフト『100万円クイズハンター』モデル募集

あの伝説の番組に出場!? 写真を送ってモデルになろう!


▲キミもあの番組に参加して柳生博氏に（擬似的に）会える！ ソフトは番組を忠実に再現した内容の予定だ。※写真はTV番組から

往年の人気TV番組「100万円クイズハンター」が、PSでゲーム化されることになったぞ（今秋発売予定）。そこで開発にあたり、ゲーム中に登場する25名の出場者のうち、12名を一般から募集することになったのだ。応募方法は、写真（正面・横顔各1点）を同封し、得意・不得意なジャンルと必要事項（下記参照）を記入して送るだけ。採用されれば、3Dキャラにデフォルメされたキミの姿が、ゲーム中に登場。さらにスタッフロールにも名前が載るぞ！ 締め切りは6月15日（必着）だ。

応募方法 住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号と得意、不得意なジャンルを記入し、〒215-8502 神奈川県川崎市麻生区万福寺1-2-3アーシスビル㈱富士通パソコンシステムズ「クイズハンター応募」係まで送ろう。写真2枚も忘れずに。

GOODS 新製品

「攻殻」のすべてがこの中にある!

「MAKING OF GAME攻殻機動隊」(VIDEO&LD)

PS版『攻殻機動隊』のCGアニメのメイキングビデオが登場!

その圧倒的なクオリティで、プレイヤーを魅了した、PSソフト「攻殻機動隊」の、デジタルアニメーション部分のメイキングビデオが登場するぞ。最新の技術で、セル画とCGの融合に成功した作品の裏側を一挙公開！ 原作者・士郎正宗氏を始め、開発スタッフのコメントも満載。オープニングアニメも本編だけでなく、北久保監督によるリミックスバージョンが収録されており、ファン必携のアイテムとなっているのだ。好評発売中のビデオ版に続いて、LD版が5月25日に発売予定。LDのみの映像特典もあるので、ファンは両方買うしかない!?

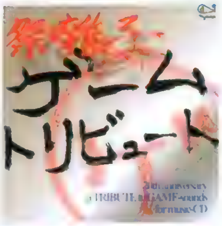
MAKING OF GAME攻殻機動隊
- VIDEO:発売中／LD:5月25日
- VIDEO¥1,905／LD¥3,000(共に税抜)
- バンダイビジュアル

PRESENT プレゼント

ゲームの歴史をギターで語る

「祭囃子～ゲームトリビュート」―発売中―

ゲーム史20年目の波動を聞け!



デジタルエンタテインメント20周年を記念して、「祭囃子～ゲームトリビュート」が発売されたぞ。これは「ゼビウス」や「FF」など、この20年間で誕生した代表的ゲームの音楽を、Charや野村義男など、'70～'90年代を代表するトップギタリストたちがアレンジするという豪華なCD。ジャケットの題字にもサンプラザ中野を起用しており、ゲームファンならずとも垂涎の一品なのだ。

祭囃子～ゲームトリビュート
- 発売中
- ¥3,200(税込)
- バンダイ・ミュージックエンタテインメント

【5名様にプレゼント!!】
希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒101-8305 ㈱メディアワークス電撃PlayStation編集部「ニュース・祭係」まで。6月11日の消印有効です。なお発表は発送をもってかえさせていただきます。

MUSIC 音楽CD

みえと詩織―夢のデュエット♥

「Say Hello!」ほか

2大アイドルが一緒にCDをリリース!

昨年11月に「O.K！ O.K.」で歌手デビューしたアイドル・栗林みえちゃんが、待望の2ndシングルをリリースしたぞ。今回はなんとバーチャルアイドル・藤崎詩織と夢のデュエット！現在、テレビに映画にCMにと大活躍のみえちゃんだけに、伝説のヒロインとの競演にも期待が高まるね。下のコメントにも注目。

栗林みえちゃんのコメント

「Say Hello！」は私と藤崎詩織ちゃんとのデュエットソングに仕上がっていて、明るくて、元気な、それでいてかわいい曲です。「愛」とか「恋」という、デビューシングルにはなかった様な歌詞が出てくるので、少し成長した私を見ていただけると思います。

Say Hello!／あそぼうよ
▶5月22日 ▶¥1,020(税込) ▶キングレコード

▲笑顔がキュートなみえちゃん。「ときめきドラマシリーズ」でもお馴染みだね。

ほかにも注目作が続々リリース!

『デビルサマナー ソウルハッカーズ』オリジナルサウンドトラックス
常に最先端のゲーム音楽を指向してきたアトラスサウンドチームによる、『メガテン』シリーズ最新作・全104曲を2枚組でフルカバー。各種特典も満載の豪華仕様だ！
▶発売中 ▶¥3,873(税込・2枚組) ▶アトラスレーベル／キングレコード

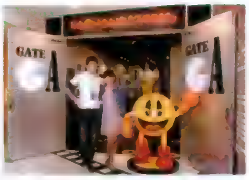
Message
「ときめき」の人気キャラ、片桐彩子が待望の1stアルバムを発売！ 大ヒットシングル「Tomorrow」を始め、声優・川口雅代の作詞・作曲ナンバーも収録しているぞ！
▶5月22日 ▶¥3,059(税込) ▶コナミ／キングレコード

TOPIC トピック

ナムコの新しいアミューズメント施設

ナムコ・ワンダーパーク港北 パックマンスタジオ

"パックマンのシネマスタジオ"でシネマの世界の主役に!



▲▶ゲーム世界を再現する数々のアトラクションがキミを待つ！

ナムコが横浜市都筑区の港北東急百貨店SC内に、テーマ型アミューズメント施設「ナムコ・ワンダーパーク港北 パックマンスタジオ」をオープンさせたぞ。同施設は「パックマン」が経営するシネマスタジオという設定で、施設内外には映画を連想させるセットや装飾が満載。訪れた人はそのままシネマの主人公になりきり、アトラクションやゲームを楽しめる趣向になっているのだ。「鉄拳」などナムコのオリジナルキャラたちも役者として登場し、歓迎してくれるぞ。ワンダーパークだけではなく、SC内は人気ブランドショップや映画館、レストラン等の集合する一大レジャースポット。ぜひ一度足を運んでみよう！

ナムコ・ワンダーパーク港北 パックマンスタジオ
最寄り駅は横浜市営地下鉄・センター南駅（渋谷から新玉川線経由で東急田園都市線あざみ野駅で乗り換え）。目の前の港北東急百貨店SC・6Fが目的地だ。駐車場も完備。

TOPIC トピック

聴く『鉄拳3』&観る『鉄拳3』

CD「鉄拳3」&全日本テコンドー選手権

「鉄拳」世界を堪能できる熱いCD&イベントの情報だ!

ナムコが誇る格闘ゲームの最高峰・PS版「鉄拳3」のサントラアルバムがついに発売! 内容はPS版「鉄拳3」のために新しく制作された楽曲や、アーケード版の楽曲をアレンジし直したものなど、PS版「鉄拳3」の音楽がすべて収録されているのだ。また、特典として特製プレミアムカードが封入されているぞ。このCDを聴いて、さらに「鉄拳3」を極めよう!

鉄拳3 プレイステーションサウンドトラック002

▶発売中 ▶¥2,548(税込) ▶ワンダースピリッツ

「ファラン」のモデル・黄秀一選手が出場する大会

「第9回全日本テコンドー選手権大会」が、6月14日に国立代々木競技場・第二体育館で開催されるぞ。この大会には「鉄拳3」に登場する「ファラン」のモデルとしても有名な、世界チャンピオン・黄秀一も出場し、さらに〝テコンドー四天王〟や若手実力派などが参加して、熱いバトルを繰り広げるのだ。ゲームとは違う、激戦を観戦し、格闘の世界を広めよう。

第9回全日本テコンドー選手権大会

▶6月14日 ▶東京・国立代々木競技場 第二体育館
▶入場料:当日指定¥2,000(前売¥1,500)当日自由¥1,500(前売¥1,000)

入場券を10組20名様にプレゼント!

希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、〒183-0022 東京都府中市宮西町2-2-2 F(株)アートン チケットプレゼントDPS係まで。5月末日消印有効です。

はみだせ 電撃情報ステーション

●スクウェアが米エレクトロニック・アーツ社と合弁会社設立……5月1日、日米の双方で、スクウェアと米エレクトロニック・アーツ社(以下米アーツ社)の合弁会社が設立された。日本での会社名は「エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社」(以下EAS社)で、アメリカでの会社名が「Square Electronic Arts L.L.C」(以下SEA社)だ。両会社の業務内容は、アメリカ側のSEA社が『パラサイト・イヴ』や『ブシドーブレード弐』といった、スクウェアの開発したPSソフトの北米での販売権を持ち、日本側EAS社が『DIABLO』や『FIFA ロードトゥワールドカップ98〜ワールドカップへの道』など、米アーツ社の開発した家庭用ゲーム機ならびにPC向けソフトの販売を行う。気になるのは、日本でもすでにPS版『DIABLO』や『FIFA…』などのソフトはエレクトロニック・アーツ社から発売、あるいは発表されていることだが、これは準備が整い次第、EAS社の販売に切り替えていくとのことだ。また、EAS社の業務内容には、ソフトウェアの開発も含まれている。「詳しくは未定」(スクウェア・広報室)とのことだが、今後EAS社から、PSソフトの新作タイトル発表がある可能性も高い。今後の日米両社の活動に注目しよう。

●「東京ゲームショウ'98秋」開催日が決定!……社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)が、「東京ゲームショウ'98秋」の開催日並びに開催場所の発表をおこなった。開催日は10月9日〜11日(9日はビジネスデー)で、一般公開日は両日とも休・祝日。会場は前回の「春」と同じ、千葉県・「幕張メッセ」の8つの展示ホールを使用する予定だ。

●よしきくりんのイベント開催……本誌でもコラムを連載している声優、よしきくりんさんがイベントを開催するぞ。会場と日程は、5月24日が東京の「秋葉原CompuAce」、5月30日が横浜の「HMV横浜」だ。内容はサイン会やトークショウなど。詳しくはBack-UP(バックアップ)03-3401-3401へ。

EVENT イベント

「かっとびチューン」はサーキット場でイベント開催!

「かっとびチューン」デビューイベント

筑波サーキットで行われたイベントの情報をお伝えするぞ!

▲▶キャンペーンガールなどもゲストで登場し、ゲームのイベントとは思えない内容だったのだ。

GW突入直後の4月30日、元気のRCG「かっとびチューン」の発売記念イベントが行われたぞ。RCGのイベントとあって、会場は茨城県の「筑波サーキット」。ゲーム誌のみならず、車雑誌の編集者や、チューンショップの関係者も多数参加し、通常のゲームイベントとは一風変わった趣での開催だったのだ。メインイベントは実際のレース大会とゲーム大会。チューンドカーに同乗し、コースを走るイベントなどもあり、日常では味わえない(特にゲーム誌編集者は)本物のレースを体験し、大興奮の1日だったぞ!

CAMPAIGN キャンペーン

豪華「まわる」賞品をゲットせよ!

『まわってムーチョ』まわるキャンペーン

MTBや腕時計が当たるキャンペーンを開催。チャンスは2度だ。

まわってムーチョ!

▶6月25日 ▶東北新社
▶¥5,800(税抜)

発売間近の新作「まわってムーチョ!」が〝まわってキャンペーン〟を開催中だ。内容は、5月下旬から全国のゲームショップなどに設置される試遊台で体験版をプレイし、クリア時に表示されるキーワードを下記住所に送れば、抽選で豪華賞品が当たるというもの。賞品はマウンテンバイク、スポーツヨーヨーなど、ソフトにちなんだ「まわる」ものばかりだ。またソフトに同封されているアンケートハガキを送ると、豪華な景品が当たるキャンペーンも、発売日以降展開されるぞ! 近くに試遊台がない人はこれにチャレンジ!

応募方法 ハガキに住所・氏名・年齢・性別・電話番号・キーワードを明記のうえ、〒107-0051 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル3F「まわってキャンペーン」係まで。〆切は6月30日(当日消印有効)。(アンケートハガキで応募するものについては直接ご覧下さい)

MUSIC 音楽CD

「GT」の世界をCDで体験!

『グランツーリスモ』オリジナルサウンドトラック ─発売中─

あの興奮を銀盤上に完全再現!

▲安藤氏(右)とプロデューサーの難波氏(左)。

昨年12月、SCEIより発売され、いまもなお売れ続けている『グランツーリスモ』。そのサウンドトラックが発売されたぞ。『GT』の音楽は「T-SQUARE」のリーダー、安藤まさひろ氏が担当しているだけに、その完成度は抜群。臨場感あふれるサウンドを聴けば、『GT』の興奮がそのままよみがえってくるぞ。「曲のバリエーションに苦労した」(安藤氏)と語る氏の、迫力ある音楽の世界を、心ゆくまで堪能してほしい。

グランツーリスモオリジナル・ゲームサウンドトラック

▶発売中 ▶¥2,854(税込)
▶ソニー ミュージックエンタテインメント

ウイニングカップ'98 SPRING

決勝進出馬発表

応募総数およそ4500通。前回を遥かに上回る規模で行われた「ウイニングポスト3」による最強馬決定戦のPS最終予選が終了した。ここでの各部門上位8頭が、6月8日発売の「電撃王」誌上で「電撃セガサターン」の代表馬8頭と闘うことになるぞ。残念ながら、ここに名前が載らなかった人は、今回特別に最終予選に出場した全48頭のパスワードも掲載したので、対戦させて研究してみてはどうだろう。必ずまたチャンスが来るはずだから。

阪神 1600M（牝馬限定）最終予選

★★★★★★★★★★★★★★

4歳馬が8頭、5歳馬が5頭、6歳馬が3頭という世代構成。やはり、牝馬は早熟化する傾向にあるのだろうか？ 人気では、シュトラビンシーバが他を制していたが、実際のレースではイングリッシュアンが圧倒した。タイムは、1分31秒2。極端な武豊人気(16頭中11頭)を嘲笑うかのように、3馬身1/2の着差をつけて岡部・イングリッシュアンが抜け出した。

馬名	騎手	馬齢	毛色	馬主	パスワード	決勝進出
イングリッシュアン	岡部幸雄	5牝	鹿毛	東京都／細谷次郎(18)	ゲキサツナマエヒネワゴベズアエフヤタチハナボヨソツエラテボギ	●
グレーターデーモン	武豊	4牝	黒鹿毛	東京都／青木聡(25)	エフギルトトワアセロイトワイニエセヂヨキボリソクグサユホノベ	●
タツノブレスド	岡部幸雄	4牝	鹿毛	茨城県／椎名達也(22)	キタヤヌゲリボラチマチグユガゲマサヨビダセダテボルナソチレム	●
シュトラビンシーバ	武豊	6牝	栗毛	京都府／飯村真希(17)	ツトミユガニボザユコガサボフバゴヤエテヌケチゴヨメヂツゲゴユ	○
クシュリナーダ	武豊	4牝	栗毛	広島県／宍戸克己(22)	エタヤタマザフウネブチチメビドドゴトヂヌヅゴスカレサブゲジダ	○
メイジンクララ	武豊	5牝	栗毛	福島県／卯月勝広(35)	ザタハヌガドギダヤザゼクゼマズヌノガオネズズエツグサヌホウコ	○
ケリービーナス	武豊	6牝	栗毛	兵庫県／村尾雅俊(17)	タブメザトルタチブテトコヂワキチザネイロマズビゾヂユゲデチニ	○
ベールコロンビア	武豊	5牝	鹿毛	三重県／内田和哉(23)	ゴビネノナゲムセモスキツフフギタサメメマトゼグヨエネケワニタ	○
ティーエーバラード	武豊	5牝	鹿毛	茨城県／穴田友秀(27)	キゲツヂゾゴボヒノサベツキナモテツトヨラタデガトギユレトニツ	
ラストストリーム	武豊	4牝	芦毛	大阪府／小鍜伸揮(17)	ゼガワマデヒホルトヘザヂザゲヌホツフルレヒテネグヂサナヨサタ	
ワンダーヘル	武豊	4牝	黒鹿毛	東京都／小塚隆太(15)	チテベスノウヒデトコユマヌスウギハヂザタゲエセドダネオヘツタ	
ガロンフルムーン	武豊	5牝	栃栗毛	山口県／金子浩司(25)	ハワエツコツグナネトヨケエタホダヂグクラフヒルゴホベリマオモ	
タイガーノエル	武豊	4牝	鹿毛	石川県／森聡史(15)	ダホイヂネサベズボルセゾチソタヌヌググニトボヤユリチブズトダ	
ウイニングラセーヌ	横山典弘	4牝	鹿毛	愛知県／片山邦彦(20)	ユギグサワヨボズダゲベガヒベチテツヨボダジヌアエヨダカトケエ	
ティーワイロゼッタ	南井克巳	4牝	栗毛	福岡県／吉田昴生(15)	ゲゲオトレニヒアキズモマナボヌモグナヘソヒゴノヅチジチソヂヂ	
ライトディアーネ	横山典弘	6牝	鹿毛	神奈川県／伊藤一晃(15)	ハトユユヒヂボモトワサマルデガゼフブフセズカベトナハウタニズ	

中山 2000M（オープン）最終予選

★★★★★★★★★★★★★★

オープン戦にもかかわらず決勝進出馬8頭の内、4歳馬が6頭を占めた。しかも、そのうち2頭が4歳牝馬だった。1番人気のラヴインザスカイは直線で失速。代わって台頭したカモメアルバートとカバだが、直線での叩き合いをわずかに制したのは、カモメアルバートだった。タイムは、1分55秒1。上位5頭が6馬身以内という混戦だったので決勝での巻き返しもありそうだ。

馬名	騎手	馬齢	毛色	馬主	パスワード	決勝進出
カモメアルバート	南井克巳	4牡	栗毛	大阪府／杉本恵司(21)	ネソツラネヂフギバトヨヨソタグヤズヌイヨデネフネツガユサダズ	●
カバ	中館英二	4牡	鹿毛	兵庫県／横山義生(21)	キムタゾザダケズワキジグタキドネヨムセゲナツテホナカザワデテ	●
ラヴインザスカイ	武豊	6牡	栗毛	大阪府／井上繁(24)	ステザミデエキセズゼルゾガヒヨラズゾグエロケバネキベズタテテ	●
スペシャルフォース	河内洋	4牡	栗毛	静岡県／御室英之(23)	ルスアザガニリジヂセキオゾルトダネヤネゴアフボハゴズゼリヒハ	○
キングスフィールド	岡部幸雄	4牡	鹿毛	岡山県／井上浩伸(14)	ダネツメルオフビツザズエベザゴモエヒボガソエトノヨザレヅガワ	○
シュプレーム	南井克巳	4牝	鹿毛	京都府／北出義孝(24)	マゴヘホボブホチタコルレオホダテグザリヌフヤソオズテムクトラ	○
アクトレス	横山典弘	4牝	鹿毛	宮城県／鈴木章博(13)	ユサツガリルデツチデズサダサゲデヂテツテドエガボタクザチツフ	○
マエテツコクオー	岡部幸雄	5牡	黒鹿毛	京都府／前坂徹宏(22)	チウノドカダレゾマドガレタブフトグヌセナセゲゼハノナヒソタズ	○
ホワイトムーン	岡部幸雄	5牡	鹿毛	福岡県／戸村洋平(13)	ニソコヂエエゴヘヨノテトライタダダツホボタヒニルズノザデサハ	
モンローウォーク	武豊	4牝	芦毛	東京都／上條明紀(24)	タドアトユベガナデヨカモギアゼフベガヒチヒエトナグサダホムト	
イイダサラスト	河内洋	6牡	栗毛	埼玉県／飯田晃弘(15)	ロウマステゼズフラガヤケミタゼブルネサトモズテゲバルチズビサ	
クラスラーケン	武豊	5牡	鹿毛	福岡県／増田健太(17)	ヌタグガガトトムルサベルフヨソササヨコノガヤザヨキヤドラエヒ	
フジケンフリーザー	岡部幸雄	5牡	鹿毛	大阪府／井上和幸(30)	オナノキヌレヒアエオグメヌバトソゾサジタマクヨヅミマチオグト	
ウインドグランゼ	河内洋	6牡	鹿毛	兵庫県／浅野良和(20)	タソテサエヘニズニスマガドベヅデトグエイニセダキエゾジチレク	
ドラゴンバランシア	南井克巳	4牝	鹿毛	鹿児島県／米倉誠人(16)	フイコサエハホガボソカガラレデヘベビタヒヒヂエツヤガダゴグザ	
テンノイカヅチ	岡部幸雄	5牡	黒鹿毛	青森県／八木橋烈(16)	マズグゾダゲデセネズレミタミラナガゼカユウエダズザヂダブズツ	

東京 2400M（オープン）最終予選

★★★★★★★★★★★★★★

さすがに2400mにもなると古馬が上位を占めた。5歳馬6頭、6歳馬7頭、4歳馬3頭というメンバー構成の中、1番人気になったのは、5歳牝馬のオケラノネドコだった。レースは、府中の長い直線を牧原・センチスターシップが最初に抜け出すが、残り200mを過ぎたあたりで、オケラノネドコが楽々とらえ、そのまま3馬身差をつけて快勝した。タイムは2分20秒5。

馬名	騎手	馬齢	毛色	馬主	パスワード	決勝進出
オケラノネドコ	中館英二	5牝	黒鹿毛	神奈川県／横山肇(24)	ヌタニヌグハセカモケガガフケゲケザノズユテロガカレウマモタキ	●
センチスターシップ	牧原由貴子	6牡	鹿毛	東京都／鈴木純司(19)	レクダレメニノニソゴタレボテソキレミガギエボユチトチアガルニ	●
メモリアルアーク	河内洋	5牡	栗毛	福井県／戸沢健(19)	ザゲマコデヤツゲネトデロデタブダサユバモフヒズヒフベヌゼフド	●
グレートダンサー	岡部幸雄	6牡	栗毛	岐阜県／内山直久(34)	ヒエゾエゼスズリサリニヂフスグソトズグオヤテスラブラトタテキ	○
テツヤブレイク	中館英二	6牡	鹿毛	静岡県／服部哲也(27)	ドナチズニツナセドビサヂヂブボタユキムユマヒゼヂネズヒダリチ	○
ワンディアライト	武豊	6牡	芦毛	京都府／福光大輔(17)	タサノメズフノアミゼゾヂオロヂヘマガレロズエヒネユサトソバマ	○
ウインドイチバン	岡部幸雄	4牡	鹿毛	千葉県／高橋真人(18)	エヌイヤズレゲヒザヒエチゼクベモダヨガタズオズツササスタボラ	○
エアロキース	横山典弘	4牝	栗毛	茨城県／高谷一行(18)	ゲモヤデモトボヒノロチモオネウロサテクヌフリウヂルザゾモタキ	○
ピカソ	武豊	5牡	黒鹿毛	和歌山県／山内邦彦(21)	ソミヂユホタネボガボノラロノヒノワチウサシタソシマコワウカベ	
スキーパーク	岡部幸雄	5牡	黒鹿毛	愛知県／堀野兼司(16)	トトユボユトセサガムメトガニワムサゾクヂモサベカドエルモタノ	
ロサンゼスドール	武豊	4牡	栗毛	愛知県／杉浦文彦(35)	ユネグミヅルデアアボズエベホスタサラゾユゴゴサヂレダモハトラ	
イタサンイロンデル	武豊	5牡	黒鹿毛	群馬県／小板橋利也(28)	ネソグサエグボソケゼチモズズチガツラカワヅイエズバダネヂデヌ	
スルーピングライト	武豊	6牡	栗毛	大阪府／佐藤雅誉(19)	ズサケクエガヤグナテトケボソトノツヂロカゼマヤナガエニルラブ	
ライトニングルーン	武豊	5牡	栗毛	神奈川県／花田隆(15)	ワヌサツエヨズズガヌエノガラソヂサケアチホアエネトガトエヤク	
アンブレイカブル	河内洋	6牝	黒鹿毛	神奈川県／富岡洋介(17)	ネタユテズムエザヨロムヅザラフヌネガヌロエズセズナユホトドリ	
ストラウド	中館英二	6牡	鹿毛	愛知県／山田浩史(16)	ラモガダロニエフレエルチマロソフヂツエモサチフゲタガルオベガ	

※上記の表は、最終予選の着順で並んでいます(一番上が1着)。決勝の結果は、6月12日発売の本誌76号でお届けします。なお、赤丸で示された3着までの馬には決勝戦の成績に関係なく電撃賞として賞金￥5,000が進呈されます。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員
日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
98.74%の実績校
(平成9年3月卒業生の就職・デビュー率)
学費には、低利・無担保・審査のゆるい「国の教育ローン」をどうぞ!
お問い合わせ ☎03-3379-3630 (YAG書のローン係)
大阪校 名古屋校 福岡校 10周年
65万円入学
しかも
祝金
10万円を贈呈
年間学費65万円でご入学できます。
入学祝金贈呈
おかげさまで名古屋校・福岡校も10才をむかえました。あわせて大阪校は満10年。この三校の設置学科へは
65万円でご入学できます。
さらに今ご出願になると祝金10万円がYAG育英会より贈られます。
さらに
2年次は40万円で進級できます。
良くて安いメディア芸術教育
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
SFX特撮科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
CG学部
CGアニメ・ゲーム科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
平成11年4月生募集中
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
熱沙の覇王
ガンダーラ
© 1998 ビックウエスト
TV放映開始
WOWOW放映中 無料放送時間帯 毎週金曜日 深夜1:00~
本学院の全学科のノウハウを結集 Presents
見学随時
事前にTELを
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
特待生12万円
特育生36万円 支給!
マズ見て聞く、それからでも遅くない
無料 1日体験入学(各YAG校で)と学院説明会(全国主要都市)あり、希望の方は下記へ
キャリスマップ CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-5 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042(才能を世に)
FAX 0120-310-595(才能すごくいい)
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-5 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 4月6日～5月3日

1位、2位は、前回と変わらず『鉄拳3』と『パラサイト・イヴ』。そして『ワールドスタジアム2』が、初登場にして第3位を獲得したぞ!!

売り上げ TOP20

鉄拳3

前回に続き、堂々の第1位。TVCMの効果も、売り上げに影響アリ？
■ナムコ
■3月26日■対戦ACT
■¥5,800■121,423
前回1

パラサイト・イヴ

ゴールデンウィークの休みを利用して、このソフトをプレイした人も多いはず。
■スクウェア
■3月29日■RPG
■¥6,800■116,776
前回2

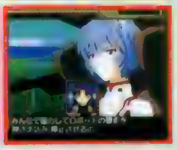
ワールドスタジアム2

プロ野球の盛り上がりも人気の秘密か？「戦国！国盗リーグ」が楽しいぞ。
■ナムコ
■4月29日■SPG
■¥5,800■107,915
初登場

グランツーリスモ

続々と新タイトルが発売される中、いまだ「GT」健在！　どこまで続くのか？
■SCEI
■97年12月23日■RCG
■¥5,800■56,013
前回4

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド



「エヴァ」ファンにとっては待望の1本。全編オリジナルのシナリオは、必見！
■ガイナックス
■4月16日■AVG
■¥6,800■33,035
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／26,081	前回6
7	パワーステークス2	■アクエス／4月9日／ETC／22,632	初登場
8	REBUS	■アトラス／3月26日／RPG／20,807	前回5
9	TAIL CONCERTO(テイルコンチェルト)	■バンダイ／4月16日／ACT／20,747	初登場
10	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	■トミー／3月26日／SPG／19,834	前回3
11	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／18,862	前回19
12	一立体忍者活劇一 天誅	■SME／2月26日／ACT／17,591	前回7
13	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	■データイースト／4月23日 AVG／17,521	初登場
14	ファイナルファンタジーV	■スクウェア／3月19日／RPG／17,325	前回8
15	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／16,620	前回10
16	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	■リバーヒルソフト／4月23日／AVG／15,536	初登場
17	Gダライアス	■タイトー／4月9日 STG／14,472	初登場
18	電車でGO!	■タイトー／97年12月18日／SLG／13,186	前回13
19	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～	■ハドソン／97年12月23日／TBL／12,104	再登場
20	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	■イースリースタッフ／4月2日／S・RPG／11,972	初登場

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストVII	■エニックス／99年夏予定／RPG／10,305	前回1
2	双界儀	■スクウェア／5月28日／A・AVG／10,103	前回3
3	To Heart	■リーフ／秋予定／AVG／8,373	前回2
4	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／7,943	前回5
5	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／6月25日／RPG／5,306	前回4
6	ダブルキャスト	■SCEI／6月25日／AVG／5,086	前回12
7	マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／6月4日／RPG／5,077	初登場
8	幻想水滸伝II	■コナミ／98年予定／RPG／5,071	前回7
9	ときめきの放課後～ね♥クイズしよ♥～	■コナミ／7月16日／ETC／4,863	初登場
10	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	■タカラ／12月予定／S・RPG／4,643	前回6
11	BRAVE FENCER 武蔵伝	■スクウェア／7月16日／A・RPG／4,637	前回11
12	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	■メディアワークス／6月25日／ETC／4,423	初登場
13	ポケットファイター	■カプコン／6月11日／対戦ACT／3,537	再登場
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	■SNK／5月28日／対戦ACT／3,524	前回8
15	私立ジャスティス学園	■カプコン／7月予定／対戦ACT／3,096	前回10
16	センチメンタルジャーニー	■バンプレスト／7月23日／TBL／2,873	初登場
17	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～(仮)	■ガスト／98年予定／RPG／2,653	前回13
18	ルナ シルバースターストーリー	■角川書店/ESP／5月28日／RPG／2,433	前回14
19	お嬢様特急	■メディアワークス／7月9日／AVG／2,424	前回16
20	リアルロボット戦線	■バンプレスト／未定／S・RPG／2,210	前回17

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／21,040	前回1
2	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／9,232	初登場
3	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／7,514	前回4
4	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／6,870	前回3
5	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／6,655	前回7
6	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／5,970	前回8
7	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／4,863	前回6
8	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／4,643	前回2
9	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,096	前回11
10	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／3,087	前回10
11	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／3,075	前回18
12	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／2,873	前回5
13	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／2,861	前回12
14	新スーパーロボット大戦	■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,852	前回20
15	トゥルー・ラブストーリー	■アスキー／96年12月13日／SLG／2,433	再登場
16	第4次スーパーロボット大戦S	■バンプレスト／96年1月26日／S・RPG／2,210	再登場
17	一立体忍者活劇一天誅	■SME／2月26日／ACT／2,204	前回13
18	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／1,990	再登場
19	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／1,983	前回17
20	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／1,769	前回9

ランキング・チェック

「これは！」というビッグタイトルがなかったせいか、今回も『鉄拳3』『パラサイト・イヴ』のワンツーという結果になった売り上げランキング。順当なところだろうが、この4月、SSに人気作が多かったことを思うと少々さびしい気もする。初登場のトップは第3位の『ワールドスタジアム2』。続くのが『新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄の～』。『ナムコの野球』という、いわばゲーム業界の金看板は、さすがといったところ。また、「エヴァ」という作品の底力にも、改めて驚かされた。他には、同じく初登場でランクインしてきた『TAIL CONCERTO』『ブリガンダイン』にも注目したい。PSオリジナルの良質なゲームがスマッシュヒットとなることは、やはりうれしいし、頼もしくも思う。今後も、これに続くようなPSオリジナルタイトルの登場を期待したい。その他のランキングでは、やはり読者人気ランキング。『パラサイト・イヴ』が初登場第2位に入り、上位3タイトルをスクウェアが独占する結果となった。スクウェアの人気もさることながら、RPGというジャンルの人気の高さが、今さらながら感じられる結果になった。で、注目の『落ちゲー』は、前評判ランキング第12位。さて、次回は？

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

増刊D8は強力2枚組です

電撃PS-D8は

ダブルキャスト・落ちゲーやろうぜ!・お嬢様特急

コレは凄すぎの

トラップガンナー・恋愛候補生・Tから始まる物語・まわってムーチョ…etc

¥980なのです

体験版＆ムービー＆セーブデータで幸せ丸かじり!

増刊電撃PlayStation-D8は…な、な、なんと! 電撃初の付録CD-ROM2枚組! しかも超太っ腹大サービス、お値段すえ置きの980円! これは涙がほとばしる! 未来に向けて走り出したいなら命を燃やして買うしかない! マジでお得!

6/15発売

イラスト／石渡さとみ

自由な世界を、自由に冒険する楽しさ。
謎の少年の登場からお待ちかねの『草刈り』ほかを大公開!
不自然な草ですけど……。
竪琴を弾く謎の少年
敵か味方か？
時の石笛(オカリナ)を口にあてれば
またひとつ、冒険が始まる。
ゼルダの伝説
時のオカリナ
お待ちかね! 2大ソフトの最新情報をチェックせよ!!
8／1発売決定! 3次元に進化したピカチュウたちが大暴れ!
ポケモンスタジアム
ピカチュウのスピードスター!
最新情報
夏発売予定
ポケットモンスター
ピカチュウバージョン(黄)
光栄3DACT『WinBack』ついに登場!
別冊付録
『実況パワフルプロ野球5』の
全イベント分岐&確率ほかを完全網羅!
完ペキパワプロデータ本
DENGEKI
電撃NINTENDO64
7月号 好評発売中!
定価590円(税込)
© 1998 NINTENDO © 1995,1996,1997,1998 NINTENDO / Creatures inc./GANEFREAK inc.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

「精霊召喚」に続き、
『みさきアグレッシヴ!』予約者全員プレゼントキャンペーンまたまた開催!!
本商品を予約された方に下記豪華賞品をプレゼントいたします。ふるってご応募下さい!

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

「みさきアグレッシヴ!」予約者全員プレゼント応募用紙

氏名
住所
電話番号
性別 男・女 | 年齢 歳 | 職業
希望賞品 | 予約店名 予約日 年 月 日予約
予約店印欄
(DP-0522)

プレゼント内容

A賞 みさきアグレッシヴ! スペシャルディスク(PSソフト非売品) …… 1500名様
原画+イベントビジュアル400点

B賞 キャラクタートレーディングカード54枚組(フルセット) ………… 500名様
キャラメル箱仕様

C賞 WIN95壁紙フロッピーディスク…………………………… 100名様
Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データフロッピーディスク!

D賞 声優サイン色紙 ………………………………………… 20名様
出演声優の個別サイン色紙!

E賞 トレーディングカード(9枚組)……………………………1000名様

また、惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応 募 方 法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『みさきアグレッシヴ!』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って宛先まで送る!

これでプレゼントの受付は完了。さぁ、すぐに予約して応募しよう。

期間:1998年7月15日消印有効
※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(9月中旬予定)

宛先:〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「みさきアグレッシヴ!、全プレ係」まで。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社
〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-1019 FAX. 03-5411-5072
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter

次号予告 Next Issue

『FF Ⅷ』から、話題作まで、人気ソフトが大集結! バラエティー豊かなソフト陣でキミのハートに迫る!!

夏へ向けて、超豪華なラインナップが勢揃い!! 新作情報はもちろんのこと、期待のソフトの続報も満載!『双界儀』徹底攻略や、『スターオーシャン』『武蔵伝』の最新情報紹介もこだわりの充実ぶりだ!

●Coming Soon!

FINAL FANTASY Ⅷ/双界儀/スターオーシャン セカンドストーリー/センチメンタルジャーニー/メタルギアソリッド/ダブルキャスト……他

電撃PlayStation Vol.76は 6月12日(金)発売

表紙イラスト●FINAL FANTASY Ⅷ
©スクウェア
キャラクターイラスト/野村哲也
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

初のCD-ROM2枚組でお贈りするD8!『ダブルキャスト』や『お嬢様特急』のサンプルゲームがバッチリ遊べるぞ。さらに『GT』全ライセンス「金」取得データを収録! 使えますD8。

電撃PlayStation D8 次号D8は、6月15日(月)発売

電撃PlayStation Vol.75

1998年6月12日発行 第4巻 第13号 通巻71号

■発行人 染谷恵司
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉、安田達也
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

アートディンク……56・57
アスキー……4・5
アトラス……226・表3
エクシング……164
エニックス……58
ガイナックス……207
ガスト……208
角川書店……211
キングレコード……212
元気……198・199
光栄……192～195
コナミ……84
ジャレコ……130,202・203,209
翔泳社……222
スクウェア……116～119
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3
タイトー……196・197
タカラ……8,観音
東京ゲームデザイナー学院……140
東京デザイナー学院/東京ビジュアルアーツ/
東京ネットウエイブ……213
東宝……200・201
ナインライブス……204・205
パンサーソフトウェア……206
バンダイ……6・7
ブロッコリー……141
フロムソフトウェア……表4
マップジャパン……210
メディアワークス……189
代々木アニメーション学院……218

ゲーム雑誌は電撃だ!
電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	21日	撞球[ビリヤード・マスター]	アスク	¥5800/SPG	124
2	21日	本格囲碁	セタ	¥6800/TBL	
3	21日	STOLEN SONG	SCEI	¥6800/ETC	122
4	21日	STOLEN SONG [VPickなし]	SCEI	¥5800/ETC	122
5	21日	サンダーフォースV パーフェクトシステム	テクノソフト	¥5800/STG	123
6	21日	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	¥5800/ACT	
7	21日	グレイトラグビー実況98ワールドカップへの道	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	124
8	21日	ミラクルジャンパーズ	バンダイ	¥5800/ACT	124
9	21日	ダイナマイトボクシング	ビクターソフト	¥5800/SPG	124
10	21日	オリンピア・高砂バーチャパチスロIII	マップジャパン	¥5800/SLG	124
11	28日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-(ベスト)	アスミック・エース エンタテインメント	¥2800/AVG	
12	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	¥5800/対戦ACT	124+136
13	28日	ルナ シルバースターストーリー	角川書店/ESP	¥6800/RPG	125
14	28日	はじめの一歩 THE FIGHTING!(ベスト)	講談社	¥2800/SLG	
15	28日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ~World Cup France'98~	コナミ	¥5800/SPG	174
16	28日	双界儀	スクウェア	¥6800/A・AVG	68+123
17	28日	パーフェクトゴルフ2	セタ	¥7900/SPG	125
18	28日	クラッシュ・バンディクー(ベスト)	SCEI	¥[illegible]/ACT	
19	28日	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.3	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/SLG	125
20	28日	銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800/SLG	125
21	28日	フロッガー	ハズブロージャパン	¥4800/ACT	125
22	28日	ダウンヒル・スノー	パック・イン・ソフト	¥5800/SPG	125
23	28日	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800/ACT	124
24	28日	マクロスDIGITAL MISSION VF-X(ベスト)	バンダイビジュアル	¥2800/STG	
25	28日	アーマード・コア(ベスト)	フロム・ソフトウェア	¥2800/ACT	
26	28日	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800/ETC	
27	28日	RUNABOUT ランナバウト(ベスト)	やのまんゲームス	¥[illegible]/RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
28	4日	Nightmare Project (YAKATA)	アスク	¥5800/RPG	
29	4日	ダイナマイトサッカー98	エーマックス	¥5800/SPG	
30	4日	マリーのアトリエPlus~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	¥1890/RPG	
31	4日	Tから始まる物語	ジャレコ	¥5800/A・AVG	
32	4日	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800/STG	
33	4日	ナムコアンソロジー1	ナムコ	¥5800/ETC	187
34	4日	フォーメーションサッカー'98 ~がんばれニッポン in France~	ヒューマン	¥4800/SPG	
35	11日	ダークメサイア	アトラス	¥5800/AVG	
36	11日	K.O.-ザ・ライブ・ボクシング-	アルトロン	¥5800/SLG	
37	11日	ポケットファイター	カプコン	¥5800/対戦ACT	
38	11日	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800/SLG	
39	11日	エーベルージュ スペシャル~恋と魔法の学園生活~	タカラ	¥5800/SLG	片観音
40	11日	あっナンジャリン	ツーワン	¥3900/SLG	185
41	11日	キングオブパーラー2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/SLG	
42	11日	村越正海の爆釣日本列島	ビクターソフト	¥5800/SLG	
43	11日	どきどきON AIR	ボトムアップ	¥5800/SLG	190
44	18日	コンビネーションプロサッカー ~Jリーグの監督になって世界をめざせ!~	アクセラ	¥5800/SLG	
45	18日	東京魔人学園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/AVG	
46	18日	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	UPSTAR	¥5800/RCG	
47	18日	チェックメイト	アルトロン	¥6800/TBL	
48	18日	アナザーメモリーズ	イースリースタッフ	¥5800/AVG	182
49	18日	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800/SLG	
50	18日	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800/SLG	
51	18日	XI[sái]	SCEI	¥4800/PZG	
52	18日	JGTC~オールジャパン グランドツーリングカーチャンピオンシップ~	デジタルフロンティア	¥5800/RCG	
53	18日	はいぱぁセキュリティーズ2	パック・イン・ソフト	¥5800/SLG	
54	18日	CRISIS BEAT	バンダイ	¥5800/ACT	52
55	18日	'98甲子園	魔法	¥5800/SLG	
56	25日	COLONY WARS	アートディンク	¥6800/STG	
57	25日	卒業M	イースリースタッフ	¥6800/AVG	
58	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥5800/対戦ACT	
59	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND限定版	SNK	¥6800/対戦ACT	
60	25日	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	¥5800/RPG	
61	25日	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800/AVG	
62	25日	ハローキティのCube de Cute	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800予定/PZG	
63	25日	プロレス戦国伝2~格闘絵巻~	ケイエスエス	¥5800/SLG	
64	25日	首都高バトルR(ベスト)	元気	¥2800/RCG	
65	25日	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション	サミー	¥6300/SLG	
66	25日	ダブルキャスト	SCEI	¥4800/AVG	102
67	25日	プチカラット	タイトー	¥4800/PZG	
68	25日	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800/RCG	
69	25日	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800予定/SLG	
70	25日	まわってムーチョ!	東北新社	¥5800/ACT	
71	25日	Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600/SLG	
72	25日	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800/ETC	
73	25日	銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	ハドソン	¥5800/AVG	181
74	25日	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/A・RPG	
75	25日	爆走デコトラ伝説~男一匹夢街道~	ヒューマン	¥5800/RCG	
76	25日	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800/SLG	30
77	25日	惑星攻機隊りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800/SLG	
78	25日	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	¥5800/RPG	
79	25日	ヒロインドリーム2	マップジャパン	¥6800/SLG	108
80	25日	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	メディアワークス	¥5800/PZG	54
81	下旬	精霊召喚~プリンセス・オブ・ダークネス~	翔泳社	¥5800/S・RPG	
82	下旬	ラヴ・セラピー	ビー・ファクトリー	¥5800/SLG	
83	6月	エルフを狩るモノたちII	アルトロン	未定/AVG	
84	6月	[illegible]	エス・ピー・エス	¥5800予定/STG	
85	6月	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/SLG	
86	6月	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	GMF	¥5800予定/RPG	
87	6月	Q極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定/ETC	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
88	2日	ガーディアン リコール ~守護獣召喚~	エクシングエンタテイメント	¥6800/S・RPG	
89	2日	三國志V withパワーアップキット	光栄	¥9800/SLG	
90	2日	ブリーディングスタッド2	コナミ	¥5800予定/SLG	
91	9日	ポイッターズポイント2~SODOMの陰謀~	コナミ	¥5800予定/ACT	
92	9日	ファイヤーパニック~マックのレスキュー大作戦~	SCEI	¥5800/ACT	
93	9日	アルカナ戦記 ルト	パイ	¥5800/SLG	
94	9日	b.l.u.e. Legnd of water	ハドソン	未定/AVG	
95	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800/AVG	110
96	16日	ピキーニャ!EX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800/PZG	
97	16日	ときめきの放課後~ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	¥5800予定/ETC	
98	16日	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	未定/A・RPG	20
99	16日	ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	SME	¥4800予定/SLG	
100	16日	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800/TBL	
101	16日	花火 FANTASY	魔法	¥4800/SLG	183
102	23日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800/ETC	184
103	23日	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ	¥5800予定/SPG	172
104	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	¥5800予定/SLG	
105	23日	全日本女子プロレス 女王伝説 ~夢の対抗戦~	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/ACT	
106	23日	シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE	トレジャー/ESP	¥5800/ACT	
107	23日	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	未定/ACT	181
108	23日	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800予定/TBL	34
109	23日	STARWARS MASTERS(仮)	BPS	¥5800/ACT	
110	30日	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800/RPG	86
111	30日	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	¥5800/ACT	
112	30日	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800/SLG	
113	30日	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800/SLG	
114	30日	HARD Boiled	ジーク	¥5800/STG	
115	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウイングス	ジャレコ	¥5800予定/RCG	
116	30日	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800/SLG	114
117	30日	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	¥4800/PZG	188
118	30日	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か!?…~	メサイヤ	¥6300/SLG	
119	30日	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800/SLG	
120	下旬	SKI AIR MIX	キッド	¥4800/SPG	
121	下旬	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800/SLG	
122	7月	キャロムショット2~スーパーリアル3Dビリヤード~	アジェンダ	¥5800予定/TBL	
123	7月	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定/ACT	
124	7月	大幽霊屋敷~浜村淳の実話怪談~	ウィンキー	¥4800/ETC	
125	7月	DIABLO	エレクトロニック・アーツ	¥5800/RPG	
126	7月	Shake Kids	オンデマンド	¥5800予定/ACT	
127	7月	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6800予定/TBL	
128	7月	私立ジャスティス学園	カプコン	未定/対戦ACT	179
129	7月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800予定/???	
130	7月	季節を抱きしめて	SCEI	未定/AVG	106
131	7月	蒼天の白き神の座~GREAT PEAK~	SCEI	¥5800予定/SLG	
132	7月	Rapid Racer	SCEI	¥5800予定/RCG	180
133	7月	影牢~刻命館 真章~	テクモ	¥5800予定/ACT	186
134	7月	ゴジラ:トレーディングバトル	東宝	¥6800予定/TBL	186
135	7月	ひっとばっく	トミー	¥5800/ACT	188
136	7月	バーチャル競艇'98	日本物産	¥6800/SPG	
137	7月	レイク・マスターズ2 バスフィッシングインジャパン	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800予定/SPG	
138	7月	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800予定/ACT	
139	7月	銃夢~火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定/A・RPG	183
140	7月	Epica Stella ~エピカ・ステラ~	ヒューマン	未定/S・RPG	
141	7月	猫侍	ヒューマン	未定/AVG	
142	7月	ブループレイカーバースト~微笑みを貴方と~	ヒューマン	未定/A・AVG	
143	7月	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800/SLG	
144	7月	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
145	7月	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800/AVG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
146	6日	最強の囲碁	アンバランス	¥7800/TBL	
147	6日	倉庫番ベーシック2	アンバランス	未定/PZG	
148	6日	ましかるめてぃかる	コナミ	未定/RPG	
149	6日	あのこどこのこ	サクセス	¥5800/SLG	
150	6日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800/ACT	
151	6日	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	ジャレコ	¥5800予定/SLG	
152	13日	花と龍	アイマックス	¥5800/TBL	
153	27日	アストロノーカ	エニックス	¥6800/SLG	
154	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	未定/ETC	
155	上旬	3×3EYES ~転輪王幻夢~	キングレコード	¥6800/RPG	
156	8月	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	38
157	8月	[illegible]夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定/SLG	
158	8月	封神演義	光栄	¥6800/S・RPG	178
159	8月	KING OF BOWLING 2~プロフェッショナル編~	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定/SPG	
160	8月	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
161	8月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800/ACT	
162	8月	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイド VOL.3	日本シスコン	¥6800予定/ETC	
163	8月	川のぬし釣り~秘境を求めて~	パック・イン・ソフト	¥4800/RPG	
164	8月	AZITO2	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
165	8月	ザ・ドラッグストア(仮)	ヒューマン	未定/SLG	
166	8月	ピクセルドロップ	ヒューマン	¥5200予定/ACT	
167	8月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	未定/AVG	
168	8月	Echo Night	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/AVG	
169	8月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/SLG	
170	8月	ワールドプロテニス98	マグノリア	¥4800/SPG	

●夏予定のソフト

171	夏	スペクトラルフォースII	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
172	夏	GUBBLE	アスク	未定／ACT	
173	夏	RYU-Z(仮)	アスク	未定／PZG	
174	夏	Kitty the Kool!(仮)	イマジニア	未定／ACT	
175	夏	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800／SLG	
176	夏	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
177	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
178	夏	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
179	夏	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
180	夏	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
181	夏	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定／RCG	
182	夏	The Legend of HeroesIV 朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
183	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	未定／SLG	
184	夏	パーラーステーション(仮)	GMF	¥5800予定／SLG	
185	夏	Final One ~into the mind~	GMF	¥5800予定／ACT	
186	夏	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
187	夏	ギャングウェイ・モンスター	SME	¥5800予定／ACT	
188	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
189	夏	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
190	夏	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
191	夏	ビバサーフィン	トミー	未定／SPG	
192	夏	鋼仁戦記	トンキンハウス	未定／S・RPG	
193	夏	Juggernaut~戦慄の扉~	トンキンハウス	未定／AVG	
194	夏	プリンセスメーカーGOIGO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
195	夏	NOëL -La neige-Special(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
196	夏	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	未定／RPG	
197	夏	フィフス・エレメント	ハドソン	未定／ACT	
198	夏	BOMBERMANファンタジーレース	ハドソン	未定／RCG	185
199	夏	SDガンダムGGENERATION	バンダイ	¥6800予定／SLG	
200	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
201	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	42
202	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
203	夏	ミリオンクラシック	バンダイ	¥5800予定／SLG	
204	夏	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
205	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	BPS	未定／PZG	
206	夏	破壊王~KING of CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
207	夏	~esー古の記憶ー	ベンチャーコントロール	¥5800予定／AVG	
208	夏	1on1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
209	夏	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち	メサイヤ	未定／SLG	
210	夏	スーパーエンデューロ(仮)	メサイヤ	未定／RCG	

●9月以降のソフト

211	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥6800予定／ACT	170
212	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
213	9月	だれでも銀河英雄伝説~GOIGO!カジノ編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
214	9月	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800／ETC	184
215	9月	天下統一	アンバランス	未定／SLG	
216	9月	トランスポートタイクーン3D~目指せ輸送王~	アンバランス	¥5800／SLG	
217	9月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	92
218	9月	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	未定／SLG	
219	9月	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	
220	9月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
221	9月	目指せ!!ミリオンセラー(仮)	FPS	未定／TBL	
222	10月	火星物語	アスキー	未定／RPG	96
223	10月	サンバギータ	SCEI	未定／AVG	
224	10月	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
225	11月	アイルトン・セナ カートデュエル ファイナルバトル	ギャップス	¥5800／RCG	
226	11月	だれでも銀河英雄伝説~GOIGO!すごろく編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
227	11月	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／SLG	
228	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
229	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
230	秋	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
231	秋	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
232	秋	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
233	秋	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	ガスト	¥5800／RPG	
234	秋	Zill O'll	光栄	¥6800予定／RPG	
235	秋	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	
236	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
237	秋	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
238	秋	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
239	秋	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
240	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
241	秋	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
242	秋	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800／ACT	
243	秋	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
244	秋	久遠の絆	フォグ	未定／AVG	
245	秋	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
246	秋	To Heart	リーフ	未定／AVG	112
247	12月	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
248	12月	バーガーバーガー2	ギャップス	¥5800／SLG	
249	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
250	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	26
251	12月	エストポリス伝記III ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	
252	98年	気まぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥5800／TBL	
253	98年	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
254	98年	ウィザードリィ~DUIMGUIL~	アスキー	未定／RPG	
255	98年	エンドセクター	アスキー	未定／ETC	
256	98年	にじいろトゥインクル~ぐるぐる大作戦~	アスキー	未定／PZG	
257	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
258	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
259	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
260	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
261	98年	カプコンジェネレーション第1集~撃墜王の時代~	カプコン	未定／STG	
262	98年	カプコンジェネレーション第2集~魔界と騎士~	カプコン	未定／ACT	
263	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
264	98年	轟楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
265	98年	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
266	98年	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	
267	98年	MTBダートクロス	サミー	未定／RCG	
268	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
269	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
270	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム/グループ・タック	未定／AVG	
271	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
272	98年	勇者王ガオガイガー(仮)	タカラ	¥6800／AVG	
273	98年	ナムコアンソロジー2	ナムコ	未定／ETC	
274	98年	serial experiments lain	パイオニアLDC	未定／ETC	
275	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
276	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
277	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
278	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
279	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
280	98年	MELT~フューチャリングエディbyアイアン・メイデン	マップジャパン	未定／???	
281	98年	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
282	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
283	2月	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	未定／RPG	
284	冬	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
285	冬	ゲッP-X	アローマ	未定／STG	50
286	冬	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~	ガスト	¥5800／RPG	
287	冬	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	187
288	冬	DEEP FREEZE	サミー	未定／A・AVG	
289	冬	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	未定／RPG	10
290	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
291	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	
292	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X2(仮)	バンダイビジュアル	未定／STG	176
293	99年春	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
294	99年春	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
295	99年春	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
296	99年夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
297	99年	爆弾小憎 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

298	未定	Wizard's Harmony -another story-(仮)	アークシステムワークス	未定／SLG	
299	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
300	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
301	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
302	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
303	未定	アプレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	未定／SLG	
304	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
305	未定	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	未定／ETC	
306	未定	眠ル繭(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
307	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
308	未定	ソルディバイド	アトラス	未定／STG	
309	未定	トラップガンナー	アトラス	未定／ACT	
310	未定	ほのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
311	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
312	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
313	未定	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	未定／ACT	
314	未定	Cybernetic EMPIRE	ウルフチーム	未定／A・AVG	
315	未定	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
316	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
317	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
318	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
319	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
320	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
321	未定	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定／A・AVG	
322	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
323	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
324	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
325	未定	Code R	クインテット	未定／RCG	
326	未定	玉繭物語	元気	未定／RPG	
327	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
328	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥5800／SPG	
329	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
330	未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	コナミ	未定／ACT	
331	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
332	未定	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
333	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
334	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
335	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
336	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
337	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
338	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
339	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
340	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
341	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
342	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
343	未定	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	未定／A・RPG	
344	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
345	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
346	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
347	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
348	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
349	未定	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800／SLG	46
350	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
351	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
352	未定	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
353	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
354	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
355	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
356	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
357	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
358	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
359	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。

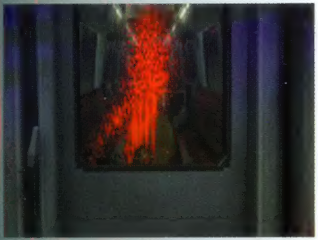
PlayStation
©ATLUS 1998

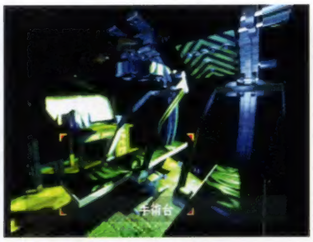
この恐怖からは逃げられない

DARK MESSIAH
ダークメサイア

'98年6月11日（木）発売予定　　標準価格¥5,800（税抜）

東京の地下に潜む底なしの恐怖。あなたは逃げきれるか？　それとも…。





※画面写真は全て開発中のものです。

■絶望的な状況の中からあなたを助け、時には窮地に陥れるパートナー。彼らの助けを借り、そして利用する「パートナーシステム」を搭載！

■同行するパートナーによって様々なシナリオが展開する、マルチストーリーマルチエンディングを用意！

■敵の「鳴き声」で迫りくる恐怖を感じ、そしてDUALSHOCKで心臓の鼓動を体感！

●プレイステーション専用ソフト　●ホラーアドベンチャー（1人用）　●メモリーカード・DUALSHOCK対応

アナログコントローラ対応（振動のみ）

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ATLUS×ファミ通 書籍案内

「REBUS公式ガイドブック」
好評発売中
A5判
本体1200円

「ダークメサイア公式ガイドブック（仮）」
7月上旬発売予定
A5判　価格未定

DARK MESSIAH ダークメサイア
Now Printing

●表示定価は本体価格となっております。　●本製品はお近くの書店でお買い求めください。

アトラスレーベル　リリース予定

「デビルサマナー　ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス<完全収録盤>」
好評発売中！
（2枚組）税込価格3,873円
（税抜価格）3,689円

「デビルサマナー　ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ」
好評発売中！
税込価格2,854円
（税抜価格2,718円）

「レブス<オリジナルサントラ&クラシカルアレンジ>」
6／5（金）発売
（2枚組）税込価格3,873円
（税抜価格3,689円）

流星野郎のGAME MAX!「ゲームマックス!」
■TBSラジオ　954KHz
毎週日曜・深夜／25:30〜26:00
■ラジオ関西　558KHz
毎週金曜・夜／22:30〜23:00
ON AIR!

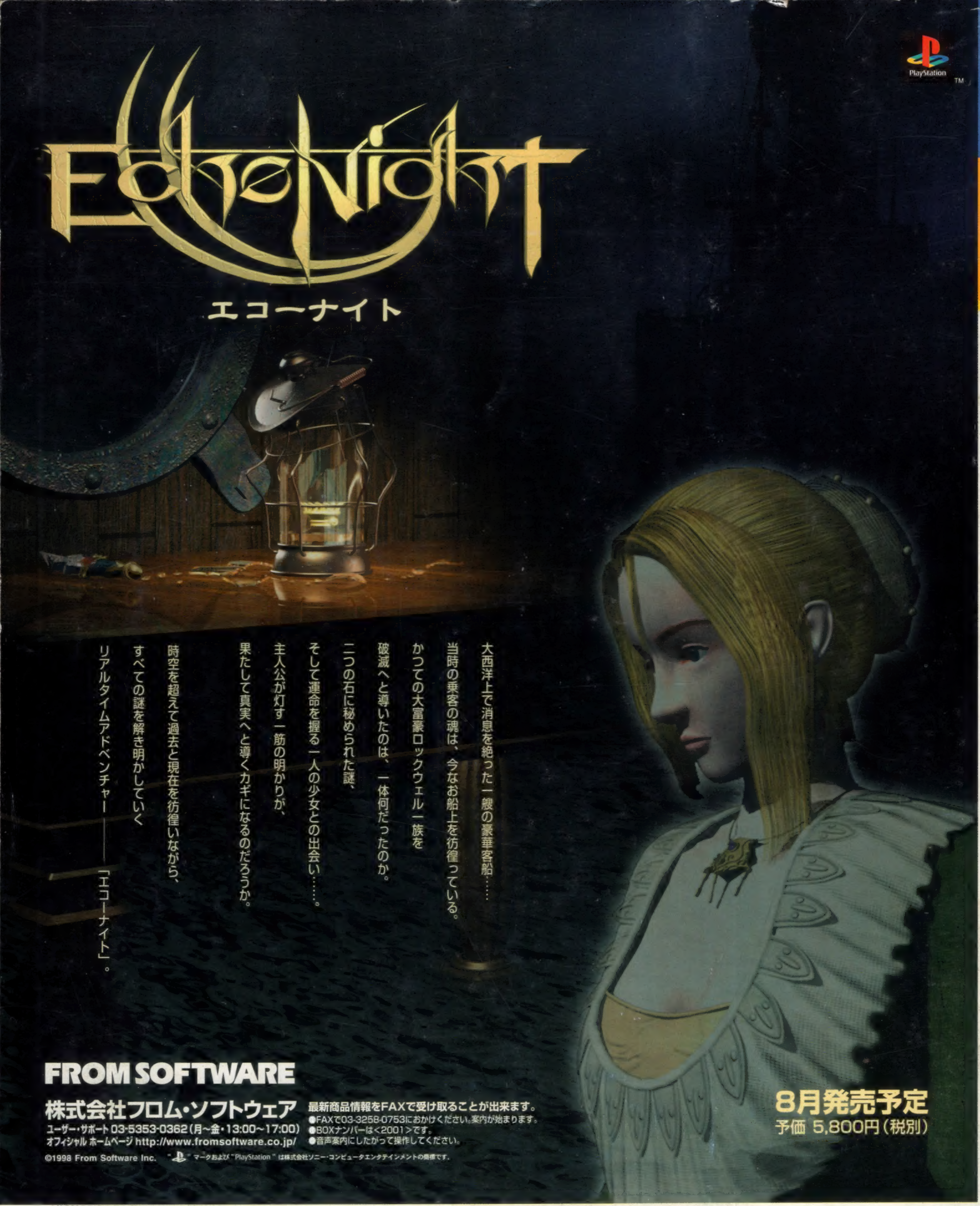
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00〜18:00祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www.atlus.co.jp/

■スタッフ募集中！[職種] 1.ゲームデザイナー[企画]　2.プログラマー　3.キャラクターデザイナー　4.広報、宣伝スタッフ
経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。管理部総務課　TEL:03（5229）7115（直）

〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8

株式会社アトラス



電撃PlayStation Vol.75
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月12日発行（隔週金曜日発行）第4巻第13号通巻71号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572060497

©Media Works 1998
印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-6／12